出版／1990年10月8日

特價 40元

The Softworld
軟體世界 革新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

10月號 第19期



「第一屆」金磁片獎活動感言

未來戰爭 完全攻略

紙上談兵 **北與南戰史**——李將軍扭轉乾坤

攻略詳解 代碼：冰人

銀河超能力戰記 攻略

忍——修改篇

- 創世紀VI檔案蒐秘
- 話說BBS(一)
- 吃魚妙方
- 向「程式設計師」磁片挖寶

個性中的自我

一部尊重人性品味設計的電腦
領略生活情趣的
最佳伙伴
就從認識—— 海狐 F20



16位元中的
頂尖好手

80286–16
享有RAM標準配備1024K
可擴充至5MB,具Shadow RAM
硬體LIM EMS40
ROM32KB可擴充至64KB

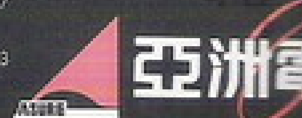
海狐F20

一部個性族的您
無法抗拒的個性電腦！

亞資科技股份有限公司
總 公 司／高雄市三民區民壯路53號
TEL:(07)3648088 FAX:(07)3844537
台北公司／台北市新生南路一段60號2F
TEL:(02)3945225 FAX:(02)3973977
新竹公司／新竹市林森路158巷2號
TEL:(035)218909 FAX:(035)218910
台中公司／台中市洛陽路146號
TEL:(04)3236777 FAX:(04)3230266
台南公司／台南市東區東平路90號
TEL:(06)2746090 FAX:(06)2746091

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)						
世 昌(02)351-0819	懇 比(02)769-5141	邦 里(03)339-1258	行 家(046)869-751	良 威(05)370-2350	(鳳山)(07)741-3468	進 根(07)851-0901
(02)361-3496	達 訊(03)326-1665	(台中區)	匯 群(046)238-329	良 儀(05)383-5690	(左營)(07)582-1763	(屏東區)
來 欣(02)5781	儒 智(03)338-5823	亞 歌(04)252-9526	千 訊(047)254-284	群 達(05)228-9627	(建國)(07)282-8316	萬 可(08)788-1347
登 偉(02)382-7367	李 安(03)425-8000	亞 歌(04)254-8840	佳 信(047)251-556	(台南區)	上 正(07)331-8367	亞洲學苑(08)722-8531
詮 民(02)596-2938	(02)396-7803	中 信(04)220-8628	日 成(049)336-959	早 豐(06)234-4382	林 記(07)251-1963	安 特 貿(08)737-4735
先 登(02)563-5881	台 鎮(035)225-181	亞 歌(04)237-3600	中 區(046)621-906	儒 登(06)226-8862	信 星(07)385-1768	艾 迪(08)832-3401
捷 宇(02)311-0902	理 藝(035)716-753	明 冠(04)261-7790	亞 東(046)321-730	先 鋒(06)229-3844	鼎 展(07)722-6064	勝 洲(08)775-2225
元 亨(02)305-6024	殷 陸(037)622-068	神 大(04)226-4213	開 源(04)327-5222	亞 迪(06)635-7591	(楠梓)(07)351-5762	(台東區)
双 和(02)928-5739	後 龍(037)728-723	神 腦(04)226-5635	歡 樂(048)34-3969	智 仁(06)230-6434	朋 鑫(07)711-5698	東 方(089)322-967
三 重(02)957-9281	必 昇(038)972-035	致 佳(04)338-3137	智 超(04)339-3739	宏 大(06)622-4816	興 展(07)272-2270	(澎湖區)
隆 盈(02)955-2467	東 特(03)856-9772	李 安(047)29-4010	(嘉義區)	(高雄區)	不二家(07)361-4577	安 安(06)927-1263
捷 宇(02)984-2470	泰 統(02)247-4228	世 欣(04)279-3288	盟 統(05)222-2737	信 光	鎮 鼎(07)311-9165	興 [illegible]
合 泰(02)986-0695	前 鋒(03)459-6275	致 成(046)671-268	台 大(05)224-1686	(博愛)(07)321-7147	宏 大(07)822-4816	



立體花式撞球

在你玩過的電腦撞球遊戲中，是否 就是少了一點什麼？ 而且：

①球檯畫面為刻板、粗糙的２Ｄ平面。

②沒有電腦對手陪你解悶。

③大而化之的程式設計，以致不能作精確的擊球。

④未設比賽與獎金制度，使你能向高手與獎金挑戰。

從未讓玩家失望的MICROPLAY公司，特別針對上述缺失，推出了完美版 **立體花式撞球** 。嘩！可真不是蓋的。

1.經由簡易的操作，你可從球檯的各種角度（還可俯身貼近母球或拉 遠距離），進行擊球前的觀察與推算，真的立體視覺效果簡直就如現場撞球一般！

2.完全依你的技巧與經驗，調整出最正確的擊球角度、擊球點及出桿力道。類似遊戲中僅能作馬馬 虎虎的瞄準而已，怎能打出你的水準呢？

3.提供八分球、九分球、搶分及十四分之一球四種，花式撞球比賽，並有獎金制度。想賭一賭也可以，但別把你 對手的B.V.D 也贏走了，那就 太殘忍了！

4.電腦提供７名藝高人膽大的職業高手，切記，冷靜、沈著！別讓好似冷血動物的對手看扁了你！

5.內存 20 種以上技術表演（Trick Shots），可以詳加揣摩練習。假以時日，第21招就是你一鳴驚人的 成名作。

：IBM PC XT／AT／PS2　記憶體：512Ｋ　顯　示：單色／CGA／EGA　類　別：運動　操　作：鍵盤／滑鼠
：1片　售　價：80元

軟體世界



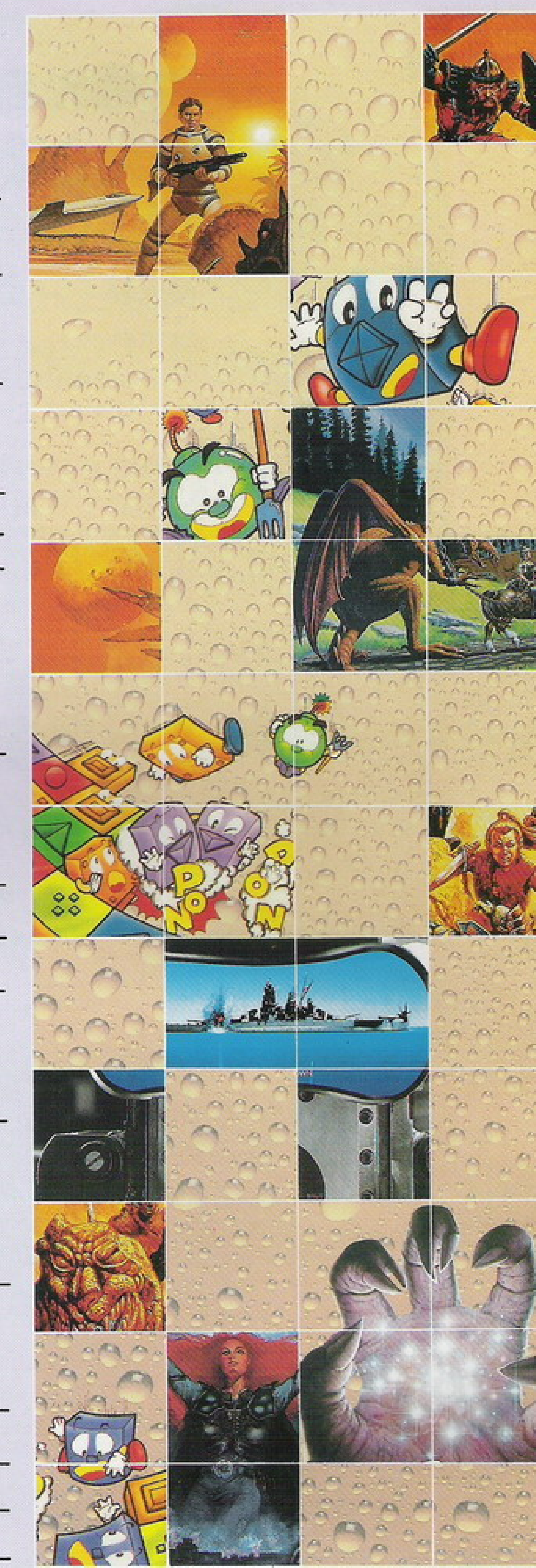
演出陣容

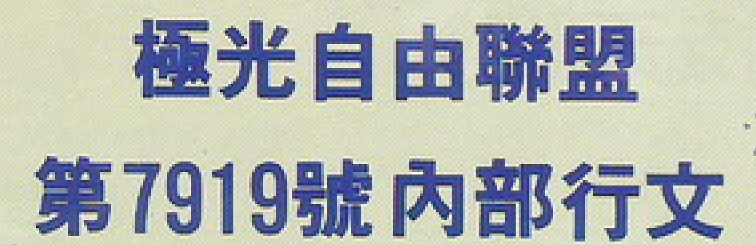
發行人／蔡美賢
編輯顧問／謝明奇
總編輯／李初陽
文字主編／吳海境
文字編輯／魏 慭、陳 道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告組／郭美玲
文書處理／曾玉琴
文字支援／王美玲、林淑敏、黃啓禎
柯志祥、謝政憲、張家寧
葉秀娟、劉 瑋、張雪容
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰
牛振風、黃文鵬、孫榮隆
李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／葉明璋、方善悅、魏宇明
吳謙諒、劉伯岳、趙君豪
駐美特派員／亞佛列德
內文打字／長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／聯仲彩色印刷製版公司
封面印刷／海竹印刷所
內頁印刷／麗新彩色印刷公司
製　本／信義製本所
發行所／軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱
登記證號／局版臺業字第3082號
出版公司／合硃文化事業有限公司

《NEW FILES》

《遊戲攻略》

《PC地帶》





極機密

極光自由聯盟
第7919號 內部行文

主旨： 摧毀邪神殿、驅逐思想獨裁者——邪惡女祭司珍諾林——及其黨羽。

說明： 在邪神教及其愚蠢信徒的高壓思想統治下，人類尊嚴及自由已喪失無遺，爲尋回生命的意義及眞理，必需探知邪星卡山卓的位置，並揪出邪神的眞正面目。

行動命令： 周遊各星系尋找神秘磁卡；必需提防帝國艦隊，生化武士及機械人的攻擊。

武器裝備： 極光雷射劍；其它武器散置於各星系。

交通工具： 最先進的百夫長型STARBLADE戰艦，及登陸艇ALTTA。

經費： 1900ＣＲ；經費有限，請善加利用從事星際貿易以補購油料及必用品。

受文者： **你**——極光勇士

篤信自然天性　戰鬪犧牲爲成聖

痛苦雖與我們同在　但眞理終將爲我們所有

極光勇士

STARBLADE

帶著象徵勇者的極光寶劍，
我毅然的踏上征途。
伴著我的雖然是全宇宙最精良的
百夫長型STARBLADE戰艦，
但面對未知的星系及龐大的邪惡帝國，
我能成功嗎？篤信自然天性，戰鬥犧牲爲成聖，
痛苦雖與我們同在，但真理終將爲我們所有……



機種：IBM PC XT／AT　顯示：單色/CGA/EGA/VGA　片數：2片
記憶體：640K　操作：鍵盤／搖桿　類別：動作　售價：150元

機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	512 K
顯　示	單色/CGA/EGA
操　作	鍵盤/滑鼠
類　別	角色扮演
片　數	2片
售　價	150元



遠望一片淒涼的山河，何時才能打敗邪魔，還我河山呢？

帶著兵馬四處貿易賺錢，但很可能隨時都有危險。

就憑我只有99個兵馬，怎敵擋有600多名的浩大軍隊？慘呀！

自從王城被邪惡勢力攻陷之後，整個國土到處都是盜賊怪物與成千上萬的難民，只有少數城邦還能保有往日的面貌。

你所扮演的角色是逃出王城的皇族後裔，王國未來的繼承人，必須隱姓埋名，等待機會收復國土。

梅杜莎指環是一個混合各類遊戲特色的遊戲：包括角色扮演、戰略、貿易等。為了籌措軍費，你必須賭博、貿易、採礦甚至搶銀行。要組織一支復國軍隊，沒錢是行不通的，裝
、薪水都是龐大的開支，你必須細
地理財，開源節流才能維持部隊

甘願忍辱偷生

隱姓埋名…



所謂養兵千日，用在一時。你可以招募不同種族的士兵，將他們分配到適當的兵種：炮兵、龍騎士、騎兵、步兵…等。戰爭時，每種部隊都有不同特性，你必須善加利用，才能百戰百勝。

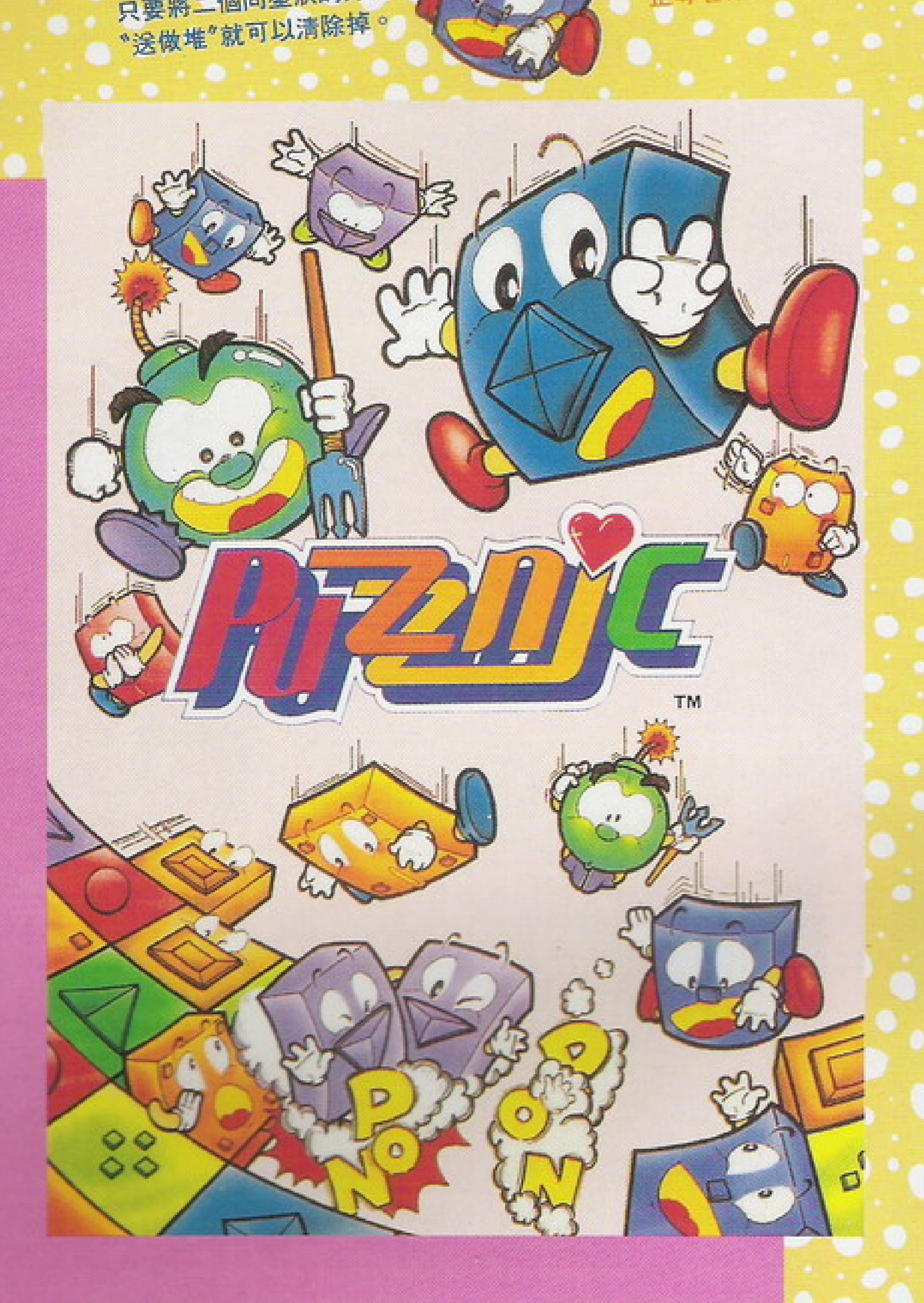
為了收回國土，你必須找到所有的指環，將它們安放在神殿裏。每個指環都有特殊的魔力，每找到一個就可增加不少實力。

當你找齊所有指環，美杜莎女魔便會現身和你決一死戰，王國能否復興就在此一戰了。

可別以為這是簡單的
配對遊戲，在有限的時間
內你必須將螢幕上所有的
方塊完全清除，這可需要
點機智與反應，太大意可
是會令你為之氣結……

只要將二個同型狀的方塊"送做堆"就可以清除掉。

一群被困於迷陣中的方塊正等著你去解救他們。





TAITO 公司又一改編自大型電玩的暢銷遊戲。它一共有288個不同的挑戰關卡，由易至難循序漸進。遊戲一開始，你可以自行選擇挑戰關卡，若你自恃聰明才智高人一等，那麼就從較後面的等級開始，但可別因解不出答案，一氣之下砸爛了心愛的電腦。別緊張，心情放鬆些，本遊戲有三次接關功能和二次重來機會，當你發現此題已無解，而時間還蠻多的話，可使用重來功能繼續嘗試解謎，若時間已到，則可接關再接再厲！

喜愛刺激挑戰的玩家，是否早已躍躍欲試了？來吧！加入我們的行列，向智慧挑戰！



機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類　別：智育
片　數：1片
售　價：80元



PGA TOUR GOLF

Mark Mc Cumber



Bruce Lietzke



Fred Couples



Paul Azinger



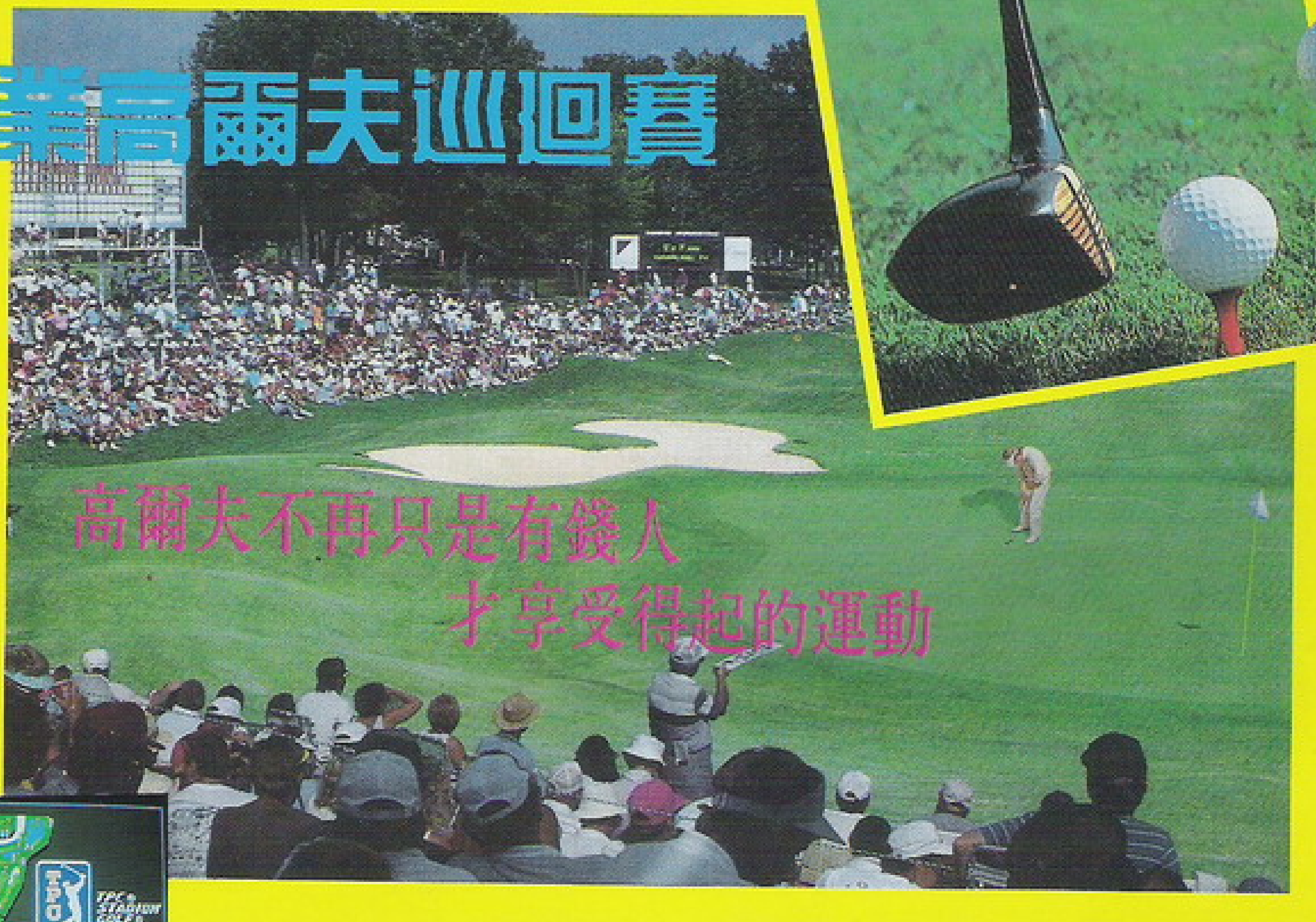
Tommy Armour III



＊特聘十位著名職業高爾夫球手爲你作最詳盡的打法解說。

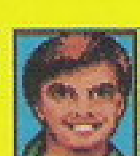


職業高爾夫巡迴賽

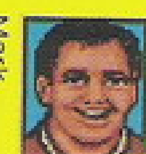


高爾夫不再只是有錢人
才享受得起的運動

Larry Mize



Mark O Meara



Joey Sindelar



Craig Stadler

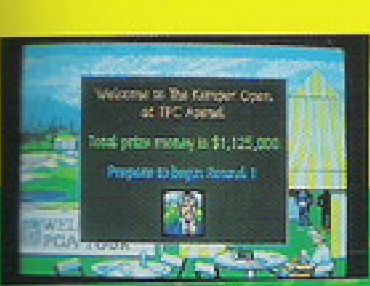
Fuzzy Zoeller



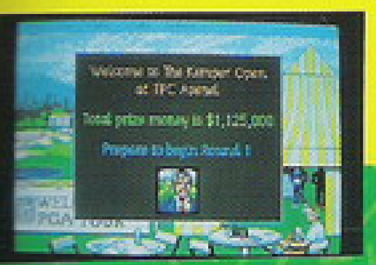
＊電視鏡頭般的拉近畫面以及魔奇音效卡的輕快配樂，帶給你最佳的視覺享受。



各具特色的職業級高爾夫
及附屬擊球場，帶你進入
夫運動的殿堂。



＊詳實的場地輔助畫面，再加上精采重播，爲你奠下良好的根基。



＊訓練完畢後可有百萬元的獎金等著你喔！

：運動　　片　數：2片　　售　價：150元

IBM PC XT／AT　　操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　　顯　示：單色／CGA／EGA　　記憶體：640 K





異形神殿

支援魔奇音效卡

拿破侖（Napoleon）曾寫道：「一名狂熱份子的腦袋中絕再容不下理智。」某些狂熱份子或許真的失去了理智，但他們卻創造出許多謀殺性的詭異冒險遊戲……

穿山甲infogrames公司就是這樣一群人的怪異組合，他們現在又準備謀殺你的大腦。

與地球平行的某空間中，雷文（Raven，也就是你），一名身懷神奇力量的突爭人（Tuner），不幸捲入獸形變種人一普羅特左克族（Protozorqs）意圖獨霸世界的種族大屠殺中。藉由身負的神力及驍勇的戰技，你生存了下來，但你的女友賽芬（Sci-Fi）已被普羅特左克人帶至神廟。為了救出賽芬，也為了粉碎喪心病狂的神廟守護者陰謀，你必須當機立斷、無畏死亡地破解每道機關，在一小時內找出五顆摩爾特（Vorts）頭骨，才能成為一個戴佛（Divo）戰士以躲過殘酷冷血的狄漏司神（Deilos）的攻擊……

本遊戲將是你所有機智的嚴酷考驗，詭譎多變的情節，機關佈局及生動震憾的畫面、音效使所有冒險狂愛不釋手。你能解破機關陣取得摩爾特

煉獄司神給你一個酒杯，並告訴你可在「雙蛇」之室應用它解破機關。

用你的大腦與左克族警衛「溝通」。

這是你的女友賽芬，可別誤殺了！

「歐法人！這個通道不是你可通過的！」顯這個警衛不太好惹。

自煉獄司神猙獰的牛頭形面具後
傳出他那沉重的重金屬聲調。
你必須在一小時之內力勝五關考驗，
並取得五粒骷髏頭，否則
將成爲狄漏司神的祭品……


骨嗎？而在那五個機關迷陣中
伏了什麼危險等著你呢？
這些狂暴的普羅特左克人
又有什麼陰謀要加諸
你的女友呢？
特點：
＊圖像選擇思考模式，配以靈活迅速的滑鼠、搖桿或鍵盤操作，不再為如何鍵入英語問答傷腦筋！
＊詭譎多變的情節與生動恐怖的畫面、音效，當心嚇死窗口偷看的鄰居！
＊本片提供滿腦子胡思亂想的冒險狂玩家最神奇詭異的機關迷陣，即使保守派玩家對如此精心設計的腦力激盪也會愛不釋手！
歸途
外星人挾持女友，該怎麼辦？小心，走錯一步可就功虧一簣了。
子裡有一堆主意，該
位金髮美女說什麼
呢？
「龍源」之室
「詭牆」之室
「吊刑台」之室
CHAMBER OF THE SCI-MUTANT PRIESTESS
機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512 K
顯　示：單色／CGA／EGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　別：冒險
片　數：3片
售　價：230元
11

長槍之役

WAR OF THE LANCE

克萊恩戰史上最驚駭的正邪大會戰就此點燃戰火！

WAR OF THE LANCE
SEP/OCT 349
PRESS <SPACE> TO EXIT

4.索蘭尼克的騎士甲是珍貴難得的強力寶物

機　種：IBM PC XT／AT	
記憶體：512 K	
顯　示：單色／CGA／EGA	
操　作：鍵盤	售　價：180元
類　別：戰略	片　數：2片

可獨自向電腦挑戰，或與友人分扮正邪雙方對抗，實乃場中較勁，場外也不致於互毆傷感的最佳溫情選擇。

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

TSR™ TSR, Inc.

5.探查敵勢，知己知彼，百戰不殆。

邪惡的Dark Queen趁龍族消逝之際，在安塞隆大陸惹起一片腥風血雨！先是龍人們匯集成暴君兵團向各地伸出魔爪，正義的白石軍團繼而起之反抗，眾多國家紛紛被捲入這場戰禍，天意註定安塞隆大陸該遭此浩劫！

一面遠交近伐四方各國，一面派人尋找傳說中的魔法武器，戰事一直在持續中，並且有越來越擴展的情勢。想想看，身為白石軍團的中堅份子，明知盟國在辛勤的外交努力下逐日增多，卻也眼見不遠處的國家一一淪陷；心焦神焚之際，猶盼得力手下早日尋得龍珠或騎士甲這些威力強大的物品，更企望能早日打造出龍槍，儘早結束這段全世界的歷史黑暗期。當真不經親身深入，怎知前人辛酸。



1.外交高手可省去不少征戰



3.部隊搭船可較快到達遠處

2.惡龍攻城，守軍亟亟可危

SSI STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

A DRAGONLANCE™
Strategic Fantast Warargame

ACCOLADE

激戰M星團

機　種：IBM PC XT／AT　記憶體：640K

顯　示：單色／CGA／EGA／VGA　操　作：鍵盤／搖桿

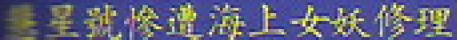
類　別：動作戰略　片　數：2片　售　價：150

支援魔奇音效卡



來自宇宙深處，大批不明飛行物體正快速逼近中……！
兩大集團即刻在內太空中嚴陣以待，雙方情勢一觸即發！！
每位戰士皆為百中選一的高手，他們也都明白——
此番不僅事關個人生死，
更是決定民族存亡
絕滅的關鍵！！




慧星號慘遭海上女妖修理













由於星球文明不同，發展出來的船艦不但各異其趣，根據設計訴求的不同，使用武器和特殊功能也各有特色。而且片中不但提供全功能電腦輔助，還設有對抗、混戰、戰略三種模式，更提供自行設計或修改戰略模式劇情任務的功能，當然也有自定控制鍵的服務！

現在就等你來到全面戰爭中破壞敵方建設、進攻敵人太空基地，並且開礦增援，建立殖民地、完成星戰防衛系統，別忘了還有最精彩刺激的對戰場面喲！

隱形蜘蛛力抗大怪鳥，宇宙魔腦大拼印度神，究竟激戰後鹿死誰手？我可不敢說……

特色：

◎支援魔奇音效卡，宏偉的音樂再加上獨特音效，令人蕩氣迴腸。

◎十四艘外星戰艦，合計二十八種特異功能，光看一眼都值回票價。

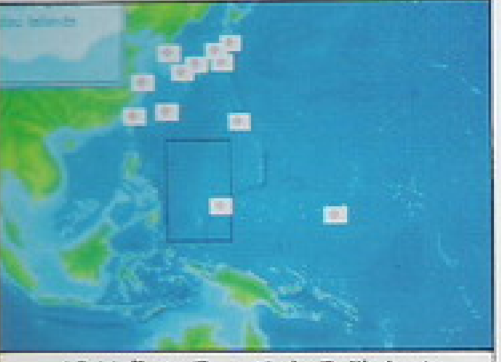
◎戰鬥場面緊張刺激，戰略模式深謀遠慮，控制方式單純簡易，趣味橫生且上手容易，陪伴你打發休閒時間的最佳選擇。



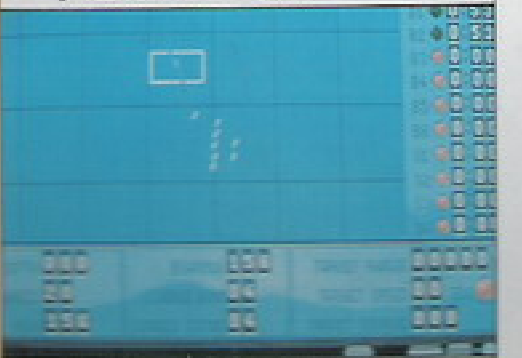
主題畫面



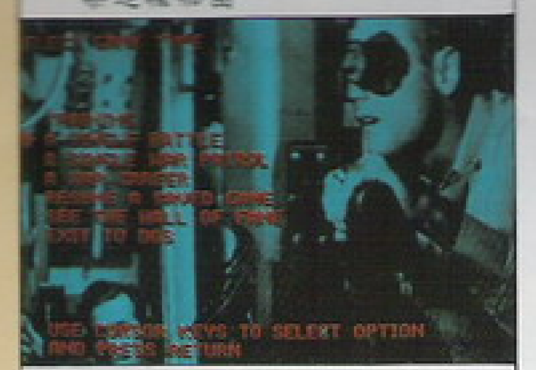
鑽石製作陣容



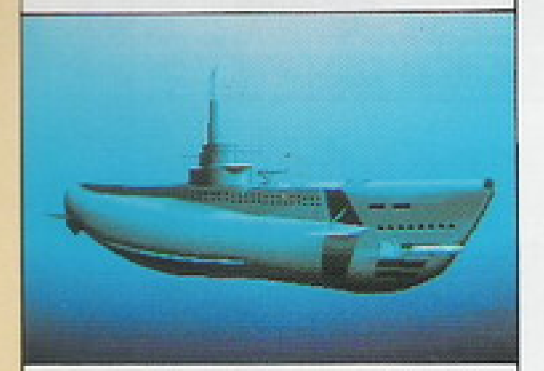
1941年八月，西太平洋島嶼多已落入日軍掌握



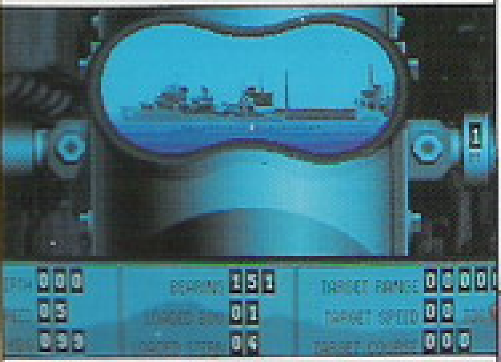
戰情圖上正顯示你將遭遇一batch運輸船團



任務選擇與主控艙背景畫面



4號魚雷發射！



日本使外島部隊的生命線——運補船團

那巨大的震波
撕裂我們的潛艇，
死神已向我們
召喚……

死亡潛航Ⅱ——美日二次大戰中潛艇戰役完全重現於你的PC螢幕上，第一代於1985年推出後曾獲六國「年度最佳模擬遊戲獎」，1986年更再獲票選為「美國家用電腦最佳冒險遊戲」。

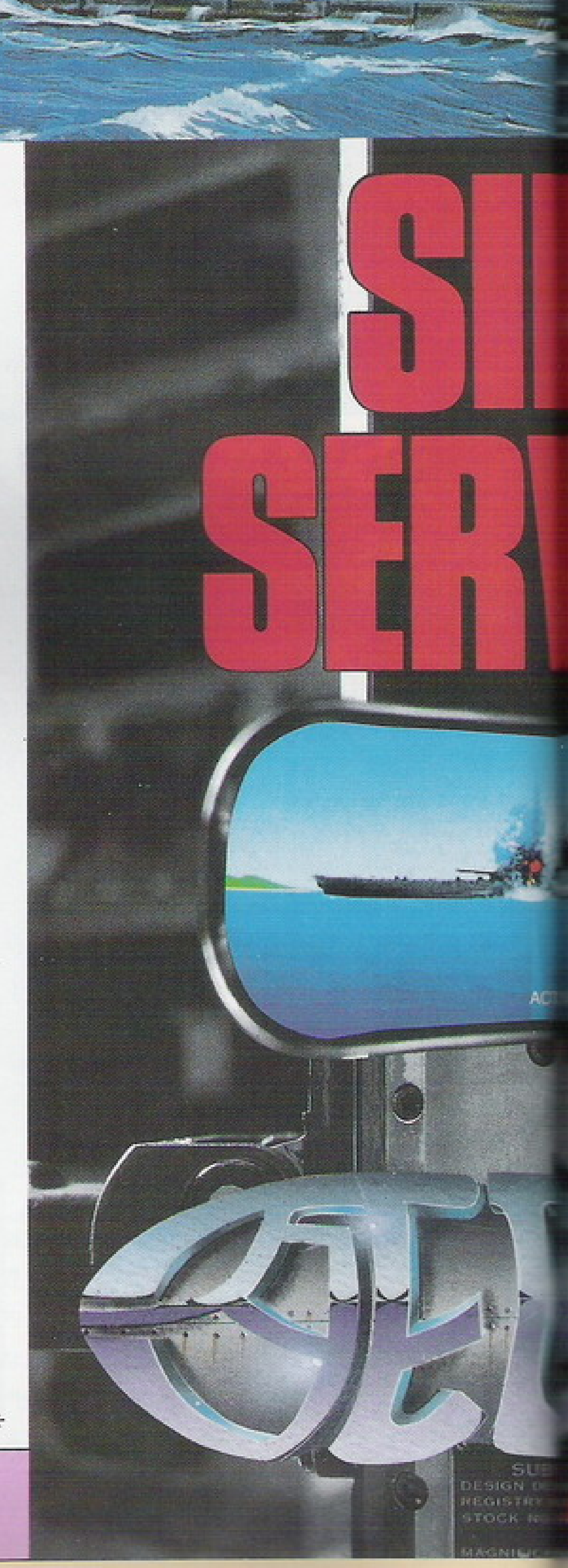
1941年珍珠港事變後，美日兩大超級艦隊戰鬥群，在西太平洋展開驚天動地的陸海空大會戰。你想知道配備9門46cm口徑巨炮的4萬噸級「不沈巨艦」——大和號（YAMATO）及武藏號是如何葬身海底嗎？你想知道在茫茫夜霧中，七萬噸超級航空母艦信濃號（Shinano）如何被美軍射水魚號潛艇，幸運地以四顆魚雷結束她曇花一現般的處女航嗎？在死亡潛航II中，還有更多你可親身參與的著名大小潛艇戰役。



支援魔奇音效卡

機　種：IBM　PC　XT／AT

記憶體：640K　　操　作：鍵盤／搖桿





深水炸彈
似奪命撒旦，
悄悄逼近了
我們的艇邊，
沒有人發出
一點聲音，
只有靜靜地……
等待
神出鬼沒的攻擊潛艇，是所有戰時船艦的夢魘。而死亡潛航II，更帶你深入了解潛艦官兵少為人知的另一面，體驗令人窒息的恐佈深海潛航，並親身參與緊張刺激的巡弋戰鬥（身為艇長的你，將有七種潛艇可選擇）。生動逼真的數位語音，加上立體震撼的魔奇音效，使你突破時空，親臨指揮——獵殺南雲中將領導的日本帝國聯合艦隊。
特色：
＊附件完整，包含詳實的手冊與戰史、西太平洋地圖及指令表，使你指揮作戰得心應手。
＊4種不同作戰任務，七種潛艇型別與4種難度等級，加上浩瀚的西太平洋戰場，組合出千變萬化的戰局。
＊史上最大型潛艇戰役模擬遊戲，可儲存遊戲進度，使你不致過度廢寢忘食。
這花圈不知是給日本佬還是給你的？
售　價：270元
類　別：模擬　　片　數：4片
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
正行「Z字形戰術運動」的護衛艦隊
老兄，夜路走多了，總會遇到「鬼」，吃我一彈吧！
艦砲攻擊下的大和戰艦
你是「不沈黃海心不死」嗎？
報告艦長，你打太遠了！
本艦長誓與已有三年感情的「小蝦米」號共存亡
損壞嚴重了！同志們，本艦可有救生艇？
NT
CE II
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

御封戰將

King's Bounty

"權杖消失，邪靈滋生"

誰？能遏止魔爪伸向四大洲？



進入魔法森林，就可以召募各色人馬。有的戰鬥力很強，有的只是點綴性小角色，「人海戰術」罷了。要審慎選擇。



這些是佔領城堡的妖魔及國王遺失的寶物，找齊寶物，打敗惡魔，就會有……出現。

King's Bounty

這把權杖價值不菲而且具有神奇的統馭力量，是誰偷走了它？



我們都是國王陛下最忠實的武士，擁有不凡的越能力，你喜歡當銀盾武士、長矛武士、巨斧武士或是魔法聖女？

軟體世界　誠懇推薦



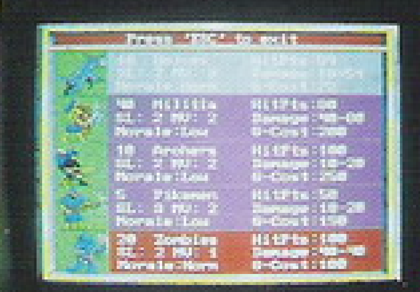
具有自動繪地圖的功能。這樣的地圖，只有「鑽牛角尖」的腦袋才能搞定。

戰鬥感十足的作戰動畫，
一般RPG枯燥的作戰畫面
臨場感。





遊戲過程簡單，不需要收集惱死人的訊息，畫面緊湊，栩栩如生。





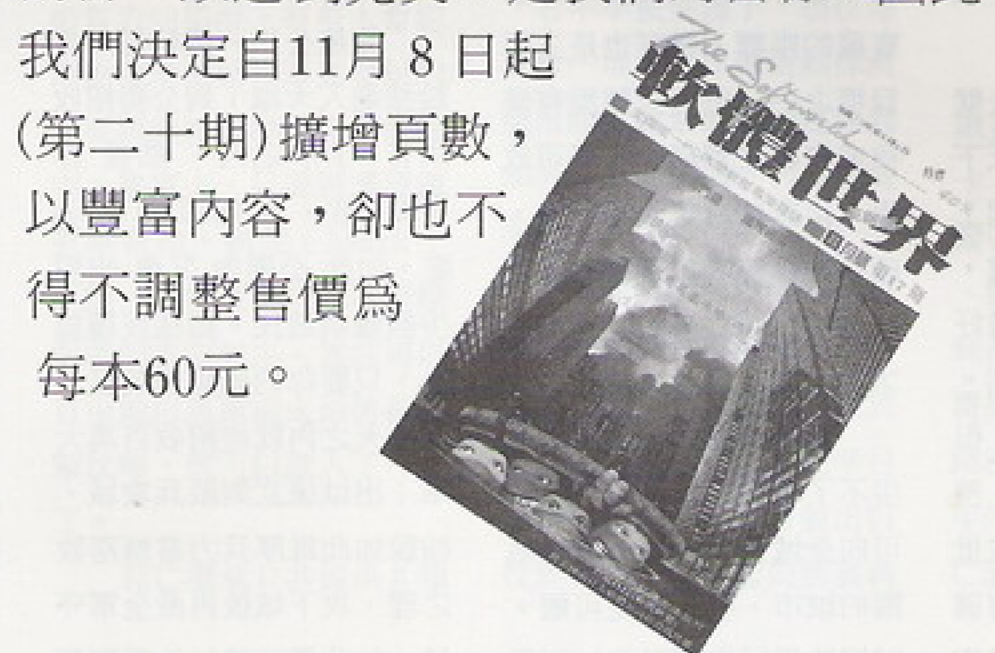
機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤
類　別：角色扮演
片　數：2片
售　價：150元

我•們•成•長•了

對我們而言，創新是永續經營的方法。



由於二年多來的努力，今天軟體世界雜誌已經擁有600多家經銷點、25000份發行量及100,000名讀者的潛力。
但是我們並不以此爲滿足，不斷的突破、創新，以達到完美，是我們的目標。因此我們決定自11月 8 日起(第二十期)擴增頁數，以豐富內容，卻也不得不調整售價爲每本60元。



梅杜莎指環



科長老

赤手空拳，隻身為復國而努力，向最後的魔頭——邪神梅杜莎提出挑戰！等等…梅杜莎？莫非是那蛇髮女妖？萬一被石化了怎麼辦？別擔心，一開始你根本遇不到她，想要見她得先費好大一番功夫呢！

說是找回五只魔戒後就能進行最後決戰，但是天下如此之大，又該如何找起？時值亂世，遍地盜賊肆虐，自身上路實不太安全，最好先組織自衛隊，免遭不測。

雖說天下並不太平，但每座城邦依然貿易熱絡；傍海港市船舶川流不息；成批的採礦人陸續湧進城中將礦石兌現；賭場裡照樣是幾家歡樂幾家愁，但是空手而返的人都免不了懷疑☆◉＃％△！？

公園群聚了各種族的遊民，只要以利相誘，一支草莽部隊也就這麼倉促成軍了，但是各種族的基本能力有異，如果不考慮兵種而任意招募新兵，恐怕整團傭兵不久也將化成戰場上另一坏黃土！

在神殿可以打聽到傳說寶藏的座標，尋寶也是主要目標之一，更何況聽說有幾枚戒指就在寶藏中，豈可放過？但有些城邦太不上道，硬是非得等我攻下城也才肯吐露一二，真是不到黃河心不死，不見棺材不掉淚！

既然攻下了城池，自然少不了有些好處。入宮之後可向全城百姓收稅，越是熱鬧的城市，收入越是可觀。城裡的銀行也可以多加利用，固然在窮的時候可向其貸款，要是你存入一筆龐大的鉅款，光是靠利息就夠你過活了。但身為一城之主多少也得擔待些責任，一個不設防的城市很容易被人奪走，不撥些部隊戍守城池可不行！

自衛也好，攻城也罷，部隊總是免不了要損兵折將，甚至於還有些會失陷在沼澤森林中，如何補充兵員是個值得斟酌的問題。

偷偷公佈一個祕招：先設法進入大城，到公園招收所有可用之人，然後存下進度，再隨即叫回進度，如此公園內又會出現少數幾個遊民。如法反覆施為，只要你的錢夠用的話，在一天之內就能招收百萬大軍！出城後立刻派兵攻城，按說如此雄厚兵力當無落敗之理，攻下城後再派全軍守城，如此便無需付他們下個月薪餉（但要避開發餉日），又馬上可以抽稅，嘿嘿……（太奸詐了！回去要面壁懺悔三周天！）

上面那招叫「以彼之矛，攻彼之盾」，其實還有兩招「在營為好兵，在鄉為良民」和「借屍還魂」，只不過在此揭露太多缺德事恐干天和，說不定此筆未歇已遭五雷殛頂，還是容後留傳有緣人吧！（忍不住再插一句：「借屍還魂，賺的錢比玩21點還多喲！）

還有件事覺得挺肉麻的：當你攻下某座城池後，下次再欲進入此城時，他們會用很諂媚的口吻邀你進城…哇嗚，我要掃一掃滿地的雞皮疙瘩了！

盛傳海外也有寶，揚帆遠航之際也會遭遇船隊，手腳有欠俐落的人恐怕只夠時間射出一砲，運氣不好的話還得到海裡去餵魚！

你準備坐擁礦場，周遊各地集礦以充實軍備？或者從事旅行貿易，通利天下？還是打劫其他商隊，靠寶藏、賭場維生？不管如何，祝望諸君早日找齊五枚魔戒，利用它們的魔力儘早打敗梅杜莎！

死亡潛航 II



/Lord Jean

繼紅色風暴之後，執美國模擬遊戲牛耳的Microprose公司今年又推出了另一個潛艇模擬遊戲：**死亡潛航 II**。這是一個以二次世界大戰太平洋戰區潛艇作戰為主題的遊戲。它的前身是 Apple 版本的**死亡潛航**，當初推出之時，佳評如潮，並贏得數個遊戲專業雜誌票選為年度模擬遊戲的殊榮。而**死亡潛航 II** 完全以 IBM 系統發展，在 VGA 320 × 200，256色模式下，畫面就像照片一般逼真。再加上**魔奇音效卡**的效果，營造出近乎真實的緊張氣氛更是超越不少。

和**紅色風暴**比較起來，**死亡潛航 II** 比較大衆化，玩者可以在潛望鏡或瞭望塔觀看敵艦動態或是起火爆炸沈沒情形。不必像**紅色風暴**一樣，玩者必須面對一堆線條符號，自己在腦海想像實際發生的狀況。你大可以先用潛望鏡瞄準敵艦，再射出一排魚雷，等著看敵艦爆炸起火。但可不要得意忘形，搞不好等一下就一堆深水炸彈砸過來，全艇士官兵一起上龍宮集體結婚去也。

若你想很快進入狀況，以下是一些重點：

初次進入遊戲時，先泡杯茶，好好把說明書 K 一遍，特別是有關操作的部份，順便熟悉鍵盤指令的相對位置，免得到時手忙脚亂。

下一步是選擇訓練任務，攻擊四艘停在港口附近海面的靶船。你可以切換到不同的畫面，弄清楚各部的功能，有疑問就翻說明書查看看。

一般初學者常犯的錯誤就是將潛望鏡面對的方向和船首方向搞混。有些人會認為魚雷是由船首筆直發射的，要將船首對準目標才能擊中。事實上，只要將潛望鏡對準目標，鎖定（Mark）之後，魚雷就會朝著潛望鏡對準的方向射去。當你可以自由地以魚雷或火炮將靶船擊沈時，就可以進入下一步了。

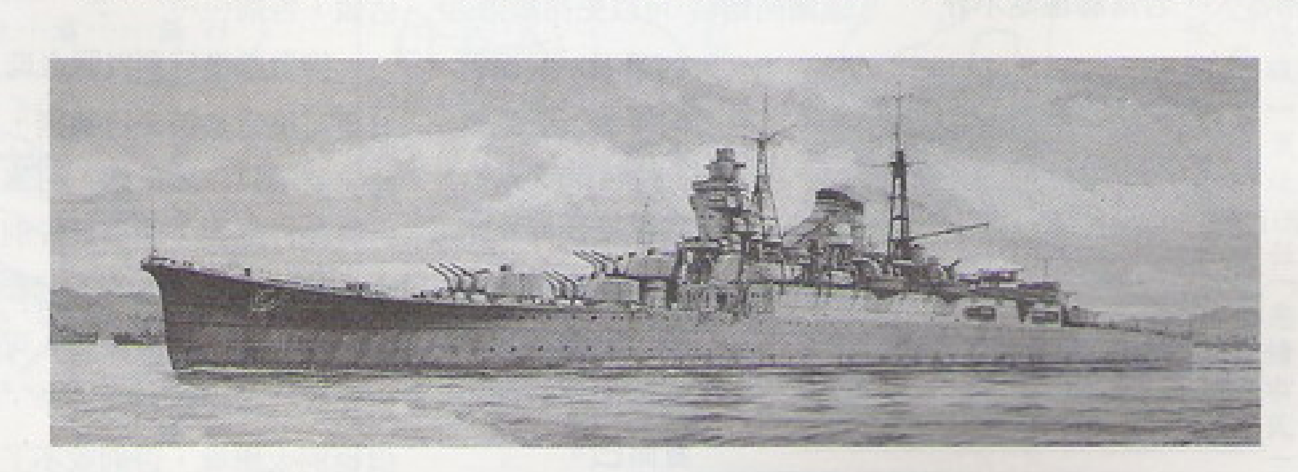
死亡潛航 II 共提供 8 項單獨的任務，這些任務是根據二次世界大戰中真實發生的潛艇戰役檔案所改編的。你可以回到過去，面對相同的狀況，採取不同的戰術，看看能否改變歷史。進入這 8 項任務之前，不妨先參考手册中關於這 8 場戰役的歷史背景與建議策略，比較容易進入狀況。

進入正式任務之後可就沒那麼容易了，敵艦不會停在那裏當靶子。它們會不斷地移動，企圖找出你的行踪。若不幸被發現了，很快地就有一堆深水炸彈丟到你潛艇周圍。躲避的方法是潛到200呎以下的深海，再慢慢地溜出敵人重圍，乘機反擊。

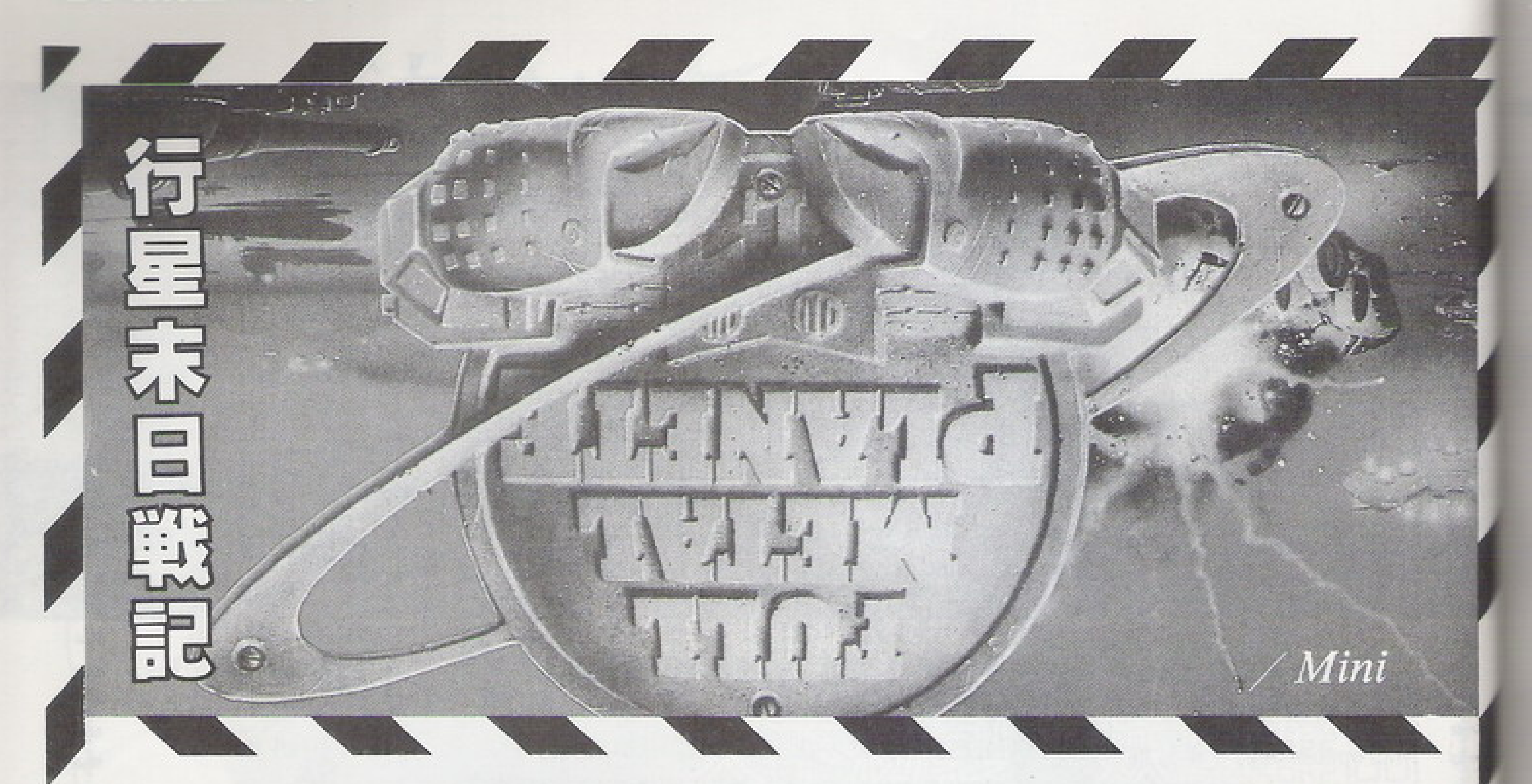
其他戰術可以參考說明書上的策略與戰術部份的說明，但我認為最有用的是魚雷散佈攻擊法。就是瞄準目標中央、左方、右方射出數枚魚雷，無論敵艦向那裏轉，至少中一枚。惟一的缺點是魚雷可以不夠用。因此敵人衆多時不適用此法。



一般來說，我覺得這遊戲蠻逼真刺激的，若有音效卡，可以更容易感受到這種緊張的氣氛。官兵的回應聲、敵方聲納發出的聲波撞到潛艇船殼的反射回聲、魚雷射發聲、深水炸彈爆炸的深沈隆隆聲，使人又回到當年的緊張情形。這也是玩**死亡潛航 II** 最大的樂趣。



行星末日戰記



／Mini

穿山甲公司(Infogrames)曾因出品**北與南**而名聲大噪，它出品的遊戲不但類型新穎，更有許多創新之舉，今年再度強力推出**行星末日戰記**，將其 聲響 推向另一高峯。現在就讓我們來品味一下。

在未來的世界中，你扮演一名卓越的飛行員，被派遣到一蘊藏豐富礦產的行星上，準備掠奪所有礦產。然而事情卻沒你想的如意，許多公司亦派遣飛行員前來採礦，而此行星在25天之內即將淹沒，因此，一場龍爭虎鬥的爭霸戰隨即展開。

要想打一場漂亮的勝戰，重要的是選擇母艦的落腳地點，所謂「天時、地利、人和」也。由於潮汐的變化相當大，若落腳地點不好，很可能會讓我軍受困於地形而動彈不得，落得「打不還手，罵不絕口」的下場——慘呀！

緊接著便要開始佈署自己的單位。你共有攻擊單位和運輸單位兩種；攻擊單位可摧毀、佔領敵方任何的單位，包括砲艇、坦克、T-99超級坦克及母艦砲塔；運輸單位可載礦石或其它單位。攻擊單位最好能佈置在母艦周圍，或靠近敵人的方位，如此一來不論進攻或防守都能面面俱到。

佈置就緒後，就可以準備開始進攻，大幹一票。由於每次都有行動點數的限制，因此如何在有限的移動步數中做最有效的動作將是本遊戲致勝的最大關鍵。筆者建議剛開始時，可以先採集附近的礦石，並適當的保留一些步數，待時機成熟，就應趕快採攻略姿態，向敵人進攻。守株待兔只會讓你死的更難看而已。



攻擊！摧毀敵人單位

進攻時盡量不要採「摧毀政策」，見一樣殺一樣固然可削弱敵人勢力，但若能加以佔領，更有如虎添翼之效，轉危機為生機。況且只要佔領敵方母艦，母艦內所裝載的貨物亦全歸到你口袋中，豈不一舉兩得？省得為採礦而虛費了無數的青春歲月！但話又說回來，敵人豈是白癡，那有讓你稱心如意的？可得提防那些保留步數的傢伙呀！

或許你會疑問，萬一我的攻擊單位全被攻佔，那豈不任人宰割，只有等死的份嗎？別急，所謂留得青山在，不怕沒柴燒，只要機動採礦站還在，它就能將所載的礦石轉換成新單位，如坦克，因此機動採礦站千萬別被佔領，否則……

待遊戲進行到21回合時，便可決定是否先行離開，此時若不只一艘母艦，可讓一艘先行離去，否則最好別太早離開。在往後的五回合中，就可開始準備收兵，可以採到的礦產要趕緊動手，但也別太戀戰，否則收不了兵反而白白浪費掉兵力！收完所有的兵力及能源後，便能駕駛母艦揚長而去……

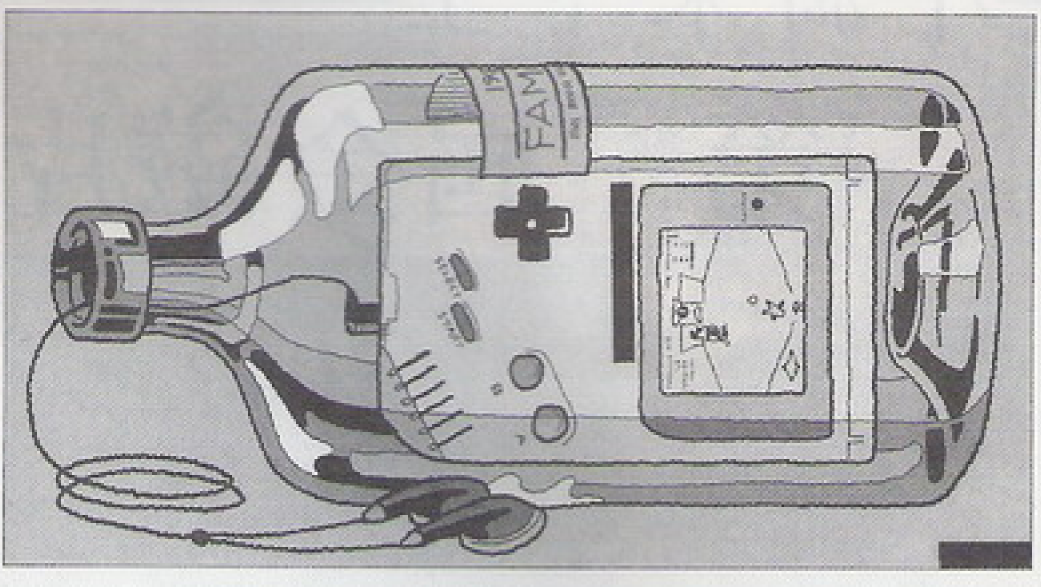
本遊戲由於是從法國著名紙上戰棋所改寫，因此玩起來就像在下戰棋一般，它和其他戰略遊戲最大的不同就在於其背景故事和簡單的符號導向控制方法，使得它不但吸引人，更容易上手，因此常令玩家久久不能忘懷。

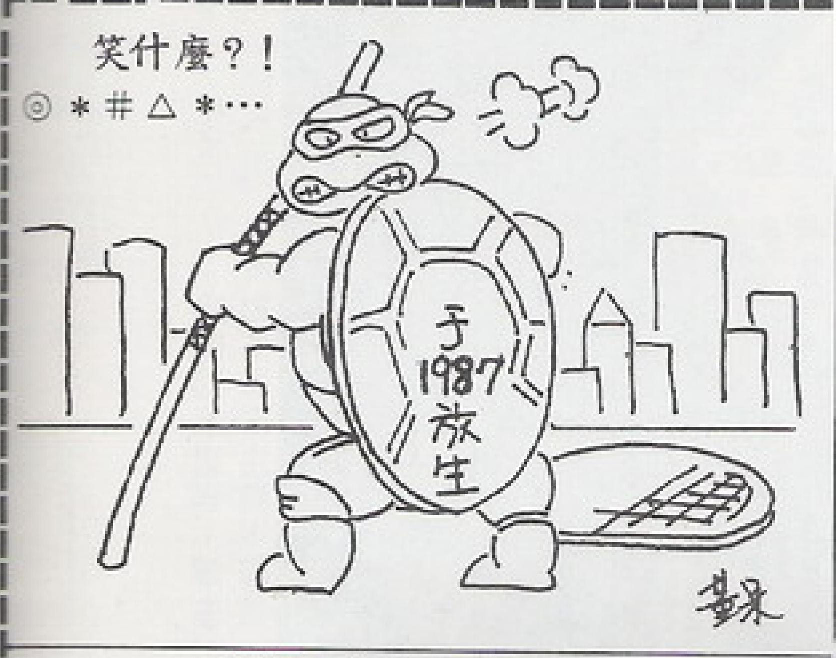
其實最值得一提的還是它的潮汐變化，包括：高潮、低潮和漲潮。這些變化使得沼澤變海洋、沙洲變平原等，常讓許多玩家陷在某個地點而搥胸頓足，不但符合實際，更增加了遊戲的困難度和不可預測度，玩起來相形刺激許多。

不管是愛好戰略的老手或初試身手的玩家，**行星末日戰記**都值得你來露一手!!

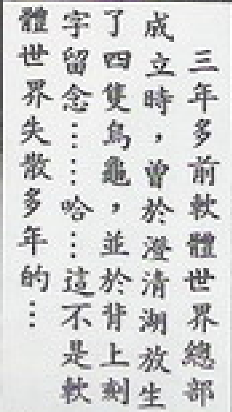


電玩短路 GAME SHORT







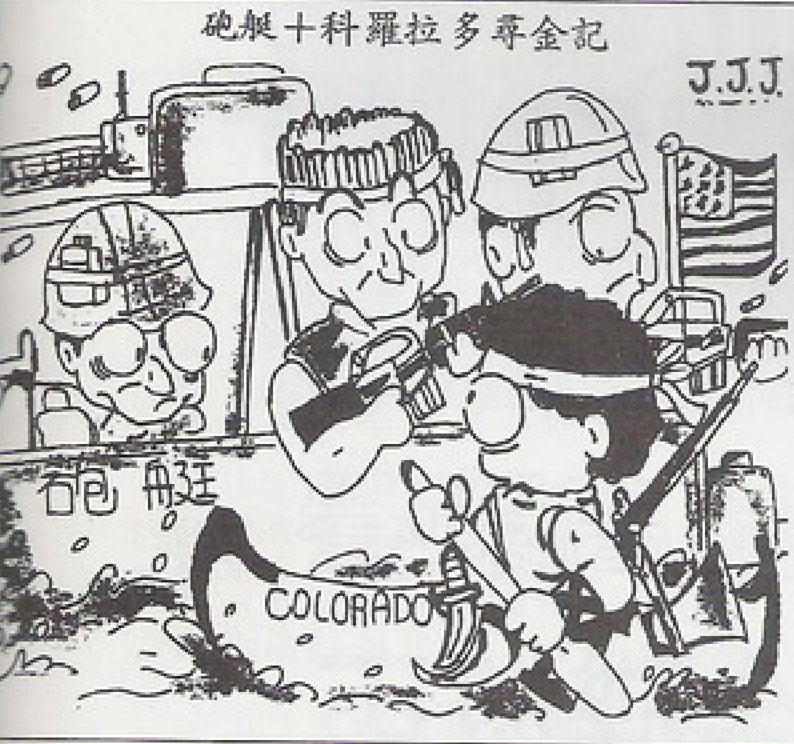


三年多前軟體世界總部成立時，曾於澄清湖放生了四隻烏龜，並於背上刺字留念：哈：這不是軟體世界失散多年的……



屠龍者以屠龍為職志，不過，遇上了龍的傳人，可就攪和不清了！







尋金路多險阻，朋友！就憑你那艘獨木舟上的簡陋裝備，行嗎？還是我們老大有遠見弄來這艘砲艇……

怪事年年有，今年特別多，自從我這個「悲情市長」建設了這座「悲情城市」以來，每天都有一些「悲情事件」發生！天啊！又來了………



【悲情快報】載送109位「悲情市民」的「悲情客機」今晨撞毀，「悲情怪獸」嚴重腦震盪…





四川省女子寨的美女個個可愛、性感，令人不免動了凡心，於是這位仁兄「請」來了程式設計者，詢問一些重要資料……

汗滴禾下土

第一屆金磁片獎活動感言



GAME的最高榮譽

金磁片・金碟獎盃

表一

第一屆金磁片獎活動流程：

日期	事項
79/05/01	休閒軟體設計比賽構想出現，並進行討論評估。"
79/05/25	決定正式舉辦，隨即尋求資策會、軟協、媒體等單位協助。
79/06/10	決定活動名稱："第一屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽"
79/06/12	印製海報、傳單，並經由報紙與電台等新聞媒體發佈消息。
79/07/01	評審名單確定爲施純協、施威銘、盧希舜、楊第與謝明奇。
79/08/20	截止收件，參賽作品共計35件
79/08/22	進行評審作業並邀請報界人士參加，以求公正。
79/08/26	於台北時報廣場，新生南路館舉行頒獎典禮。



第一屆金磁片獎　頒獎典禮

——五位評審與現場來賓進行座談。由左至右：謝明奇、楊第、施純協、施威銘、虞希舜。

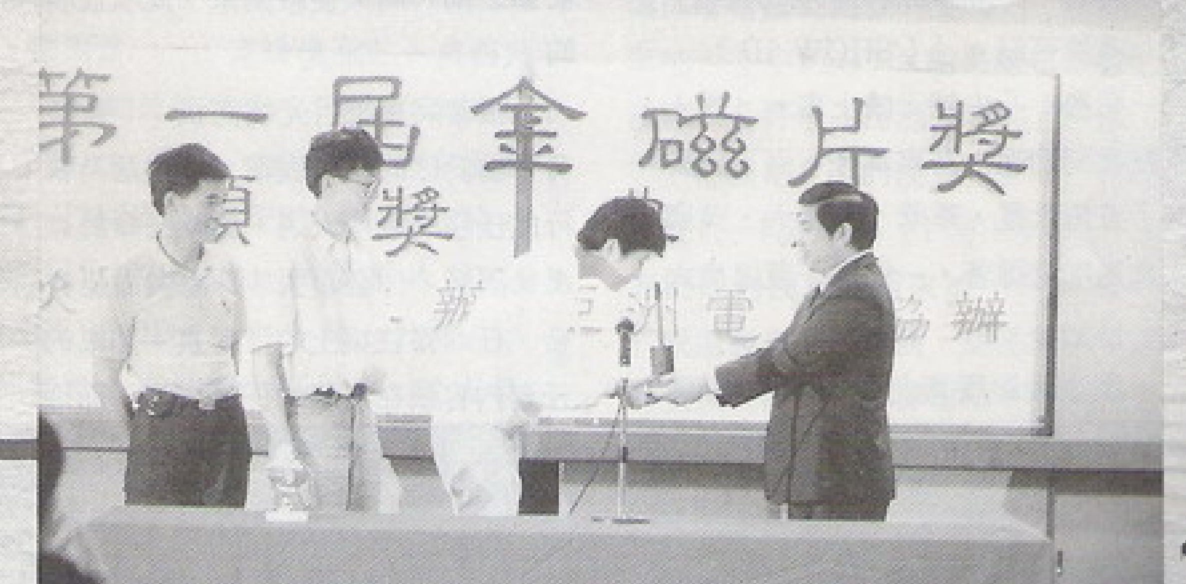
<台北訊> 轟動整個休閒軟體界的第一屆金磁片獎休閒軟體設計大賽，於八月二十六日在台北時報廣場新生南路館舉行頒獎典禮，把歷時三個月的活動，帶入另一個高潮，因為，第一屆休閒軟體設計盟主就要誕生了...

當你在玩三國志或水滸傳時，得知這些休閒軟體竟然是日本人的傑作，你的心裡作何感想呢？當你看到決戰西洋棋第二代的作品，竟然是中國象棋時，難道你的心依然不為所動嗎？這些屬於中國人的國粹，卻都一一的在外國人的手中加以發明光大，這一切，都不是你我所要的，也不是你我想要留給我們的後代的！在民族意識及公司尊嚴的鼓舞下，秉持著「今日不做，明日後悔」的捨我其誰精神，智冠科技有限公司毅然決然舉辦了這次金磁片獎活動，所投下的活動經費達百萬元以上，第一名得主不僅獨得獎金十萬元，獎杯一座，更可抽取作品的版權費，真可說得上名利雙收；不過，儘管活動的設計有其吸引力，主辦單位——軟體世界企劃室仍是戰戰兢兢的，深恐辦砸了這次活動，畢竟這是國內第一次舉辦這種活動，毫無前例可尋。

我們可從表1瞭解金磁片獎的整個流程，從構想出現到活動結束，不過短短三個月時間，從六月份發佈活動消息之後，整個軟體企劃室，即如沸騰一般，不得安寧：答覆參賽者的詢問，尋找具公信力的裁判．設計獎杯及最困難的部份——尋求資策會的協助。由於與政府機構打交道，其公文的往來，耗費了我們很多時間，最後不得不宣佈放棄。待一切大事底定之後企劃室又得面對最大的變數：參賽者的件數。此事攸關本活動的成敗與否絲毫大意不得。主辦單位每日緊盯著郵差，可是到了截稿前一天——8/19總件數才20件，我們不禁暗自嘆息——大勢已去矣！誰知到了最後一天，竟湧入14件作品，真有「柳暗花明又一村」的豐收感覺，但最後一天的收件數量，卻又使主辦單位通宵忙碌，終於在天將破曉之際，緊急開車北上，順利進行評審作業．

而今，整個活動算是圓滿落幕了，值得欣慰的是第一屆舉辦的活動，參賽作品即有此水準，而舉辦此活動的目的：尋求程式設計高手、挖掘好作品亦可謂泰半達成。縱觀本次參賽得獎作品，最大的缺點在於創意不足；而整個活動過程中，評審、參賽者及所有參與工作的人員所給於主辦單位的批評與忠告，我們都謹記在心，並將於明年舉辦第二屆時檢討改進。

今年的今磁片活動，共計34件作品參賽，明年，希望有更多、更有創意，更棒的作品出現。有志參加的玩家，我們明年再見！



軟體世界總經理王俊博

頒發第一名得主——薛耀麟、樂一鳴、游振揮、Shy-Wen-Freng。







代碼：冰人 攻略(上)



／溫松淋

【接說明書。文章中如有標上(註)者，請參考文章最後面之附註。】

由於史塔琦的不告而別，使得心中有種悵然若失的感覺……（請先參考文末的補充）。

回了將軍的電話後，便馬上搭機趕回華盛頓，在這段枯躁的航程中，想起熱情的史塔琦……唉！我心中的一片空虛，又有誰能將它塡滿呢？看著手中的耳環，不知不覺就睡著了……。

下了飛機，一出大門，馬上就有一輛「黑頭車」開了過來，司機：「請問您是衛斯蘭少校嗎？」「是的，我就是。」（YES）

司機：「我能看看你的身份證嗎？」「當然可以。」（SHOW ID）

司機：「少校，請上車。」嘿！還幫我開門呢！當官真好。過了一會到了五角大厦，乖乖！還真大，美國人真是吃飽撐著，一棟房子蓋這麼大。

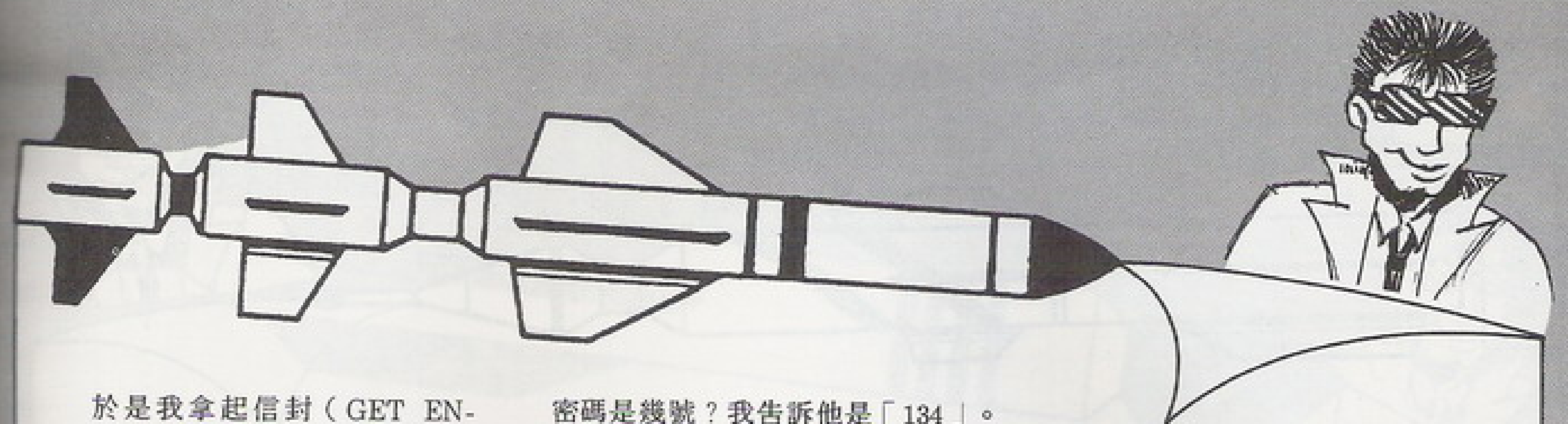
進去後跟警衛打聲招呼，看過ID後，就進入電梯（PUSH BUTTON），出了電梯後，又有一名警衛要檢查ID，不愧是五角大厦，戒備可真森嚴，檢查完後，他說要等我出來才把ID還我。

於是我便走向戰情室，一進去，布拉森將軍還有一位未曾謀面的人早就在等我了，一坐下將軍就開始說明此次的任務：「由於我國大使被賈哈拉集團所綁架，使得整個局勢非常緊張，我國情報員已查出大使被監禁的地方；而美國的第七艦隊已經在地中海待命。這次任務的目的是在總統下令攻擊之前，將大使救出來，此次任務的代碼為——冰人。」

接著將軍把目光轉向我：「衛斯蘭，由於你的傑出表現，已被選為執行此任務的最佳人選，暫時任命於黑鷹號潛艇，你必須去珍珠港與潛艇會合，任命書在桌上的信封裏。詳細的任務內容鎖在潛艇的任務皮箱，而你的密碼為『134』，千萬牢記，接下來由情報局的佛斯特·柯林斯為我們解說。」

接著螢幕打開，出現一張建築物的照片，柯林斯指著照片：「衛斯蘭先生，情報指出，大使被監禁在這棟建築物裏，而你必須和這位偽裝成回教徒的女間諜接觸（好熟悉的面孔，突然心中一震！揉揉眼睛仔細一看，是她！真的是史塔琦！感謝老天，讓我們又有機會能聚在一起），然後你必須說出任務代碼—冰人，她就會交給你一張地圖。當你從珍珠港出發，到達第一定點後，就可以打開任務皮箱。」

接著他說明了潛艦上的雜音消除轉換器，然後由將軍繼續說明：「當你熟練潛艇的駕駛系統，將有機會得到金海豚勳章。好了，簡報已結束，記住，衛斯蘭，時間已非常緊迫，祝你好運，再見！」



於是我拿起信封（GET ENVELOPE）走出戰情室，向警衛拿回ID（GET ID），他很快的從口袋裏掏出一張ID給我，接過來一看，這不是我的ID嘛！於是ID還給他（GIVE ID）拿回我的ID，進了電梯，走出五角大厦直奔機場。

上了飛機後，我便開始盤算整個任務……一出機場大門，就看到有個司機站在車前，大概是在等我，於是我走上前問他，司機：「我是來接衛斯蘭少校的，請問你是少校嗎？」「是的」司機：「我能看你的任命書嗎？」「在這兒。」（YES）司機：「少校，請上車。」

到了珍珠港，經過幾道嚴密的關卡後，終於到達停泊潛艇的碼頭，然後換上挺拔的海軍制服，準備上潛艇。

走到停泊處，看到一位軍官站在甲板上，於是走上跳板，執行過登船禮節後便進入了潛艇（登船禮節詳見說明書）。

到了寢室便換上工作服，走近書桌，打開書桌抽屜，看到裏面有一把游標尺，便把它拿起來（GET CALIPER），接著打開書櫃（OPEN SHELF），都是些枯躁無味的書，只有一本比較有意思一解碼書，便拿起來（GET DECODING）。

一出寢室，艇長一看見我就說：「有你在艇上使我們感到無限的光榮！事不宜遲，我們動身吧！」

坐在主控室裏，這麼多儀表可真是令人眼花撩亂，尚未適應，艇長就下了一連串的命令，差一點就忙不過來，真是不會體恤部下（第一次航行詳見說明書第39頁。）好不容易到了第一定點，艇長：「開得不錯嘛！走，我們去開任務皮箱。」

艇長把皮箱拿出來後，就問我的密碼是幾號？我告訴他是「134」。打開一看（LOOK CASE），裏面有張信封，另外在皮箱的上方還有一道插孔，不知道做什麼用？拿起信封打開一看（OPEN ENVELOPE），有張命令書及地圖（READ ORDER，LOOK MAP），看完後，艇長便把皮箱放回保險箱並叫我把航線規劃出來，趁他還未走出寢室時，便問他保險箱的密碼（GET COMBINATION），然後我也跟著出去了。

出了艇長寢室後，便走到航圖電腦桌前（LOOK），根據命令規定的航程，定了5組座標，分別是：73、172；84、82；84、5；60、9；55、12（座標輸入法詳見說明書第20書）。

輸入完後（EXIT），回到駕駛座，艇長馬上下令：「少校，保持航向」「以⅔速度前進」「下潛至300呎」「深度回報」……

S（聲納員）：「聲納接觸」「左舷330度方向，雙推進器」「距離17000碼，接近中」「辨視中…」「聲納掃描」「友善的」「類別一法國驅逐艦」「型號一FL 3000」。

C（艇長）：「上浮至潛望鏡深度（70呎）」。

R（通訊員）：「少校，有訊息傳來。」於是我站起來向通訊員問何訊息（TALK RADIOMAN）。

R：「第一組密碼來自華盛頓海軍最高指揮中心，密碼是……（此密碼變化不定）。還有一組來自CIA，密碼是……（亦變化不定）」。

到艇長的寢室，打開保險箱（OPEN SAFE），鍵入密碼，拿出皮箱，打開皮箱（OPEN CASE）時，鍵入「762134」，然後插入ID（INSERT ID），咔一聲，出現了一幅螢幕及微縮影片投射機，於是便把微縮影片放進去（INSERT FILM），出現了一行數據，是各種單位的解碼，N是屬於海軍（NAVY）單位的，表示CIA的密碼還要再加3（註1）。

我回到寢室，打開電腦（USE COMPUTER），根據解碼本解出密碼後，個別輸入電腦，看完命令後（按 RETURN 鍵），便關掉電腦走出寢室，想起身為執行官的我，便決定到各區巡視一番，以顯示我的威風。

走下樓梯，到了餐廳，經過一番折騰，肚子也覺得有點餓了，便跟廚師要份食物充飢（ORDER FOOD），他拿了個漢堡放在窗台上，我以最快的速度把它解決後（EAT BURGER），便坐下休息一會兒。

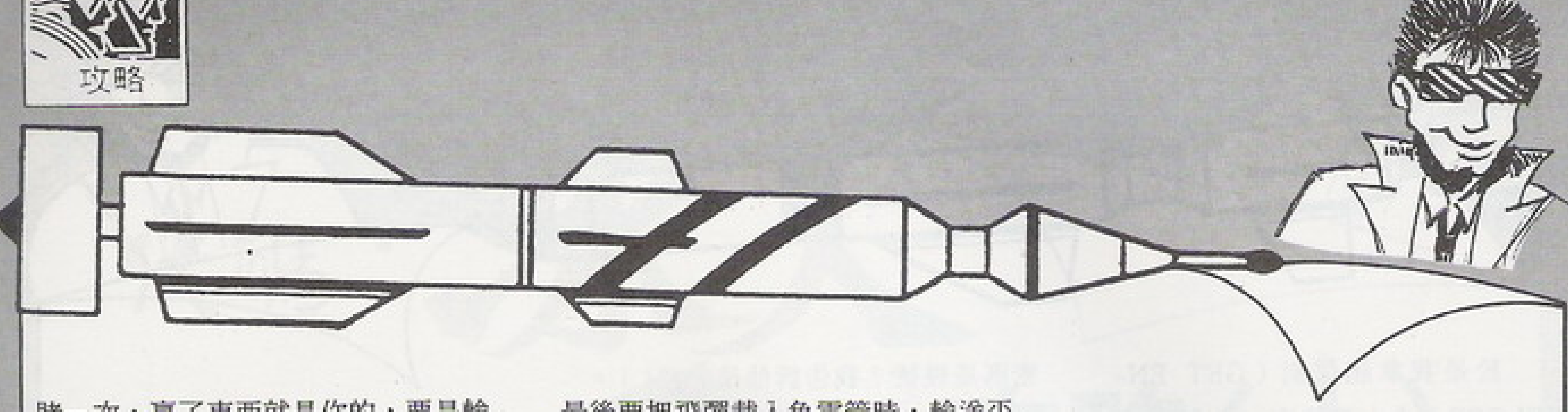
看到桌上有一瓶甜酒，想到剛才的命令中需要用到瓶子，看看四下無人，便想把它拿走（GET BOTTLE），手才伸過去，但見一個老船員走了進來，連忙把手伸回來。

他走過來坐下：「少校，你在打我甜酒的主意嗎？」我勉強擠出一絲笑容。他又說：「有興趣玩Boss Dice（註2）嗎？賭注十塊錢，贏的人還可把甜酒帶走。」他的臉上閃過一絲狡猾的笑容。

這隻老狐狸竟想吃定我，難道不知道我有個外號叫做「賭神一經病」嗎？真是在道上混假的，今天老子就讓你嚐嚐踢到鐵板的滋味。「放馬過來吧！」（YES）。結果兩三下就解決了，「好啦！甜酒是我的了。」

他很不甘心的說：「少校，有興趣玩大一點的嗎？」「可！（OK）」等把他的錢都贏過來後，他又說：「我這裏有一樣東西，是從蘇聯間諜身上搜到的，可關掉磁場，我們再來





賭一次，贏了東西就是你的，要是輸了，錢就全部都是我的，願意賭嗎？」「好！」結果當然又是我贏，他只好垂頭喪氣地走了。

我跟在他後面，走進中央通道，往上是通到甲板，但現在還在水底，一出去，可會泡在海水裡，這樣就不能執行任務了，還是算了吧！

往右是到餐廳，往左是到機房，這層待會兒再來，便往下爬（CLIMB DOWN），這層左邊是貯藏室，右邊是魚雷室，嗯！魚雷室比較重要，優先巡視。

進去後，咦，這不是剛才那個老船員嗎？老船員：「你好，上校。」看他裝個苦瓜臉，很不情願地擠出這句話時，我簡直都快笑出來了，勉強忍住，免得他無地自容，撞魚雷自盡。

「有狀況嗎？（TALK MAN）」老船員：「報告長官，早上我檢查裝載機時，發現在裝載時有怪聲音，可能故障了。」

我走過去檢查，但也看不出所以然來，便走到控制台前，按下操作鈕（PUSH BUTTON），接著裝載機便開始動作，前面都沒有問題，但在最後要把飛彈載入魚雷管時，輸送平台無法轉動，並發出非常刺耳的聲音。

我走過去檢查（INSPECT CONVEYOR），發現有一根轉軸壞掉了，便把它拿下來，本來想修理，但手邊沒有備用品，看來是要自己動手了，於是拿起游標尺測量轉軸的「三圍」（MEASURE CYLINDER），直徑1吋，栓孔¼吋，由於轉軸已磨損，量不出正確長度，便量一下平台上的洞（MEASURE HOLE），長6吋。

走出魚雷室，爬上梯子（CLIMB UP），到了機房，看到機械士強森正忙著，便不打擾他。打開櫃子（OPEN CABINET），裏面有各種不同尺寸的轉軸、螺絲、墊圈、螺帽及栓子，拿起6吋長的轉軸（GET CYLINDER，然後用TAB鍵選擇尺寸），再拿起栓子（GET PIN）測量栓子（MEASURE PIN），長兩吋，還有個直徑一吋的洞。

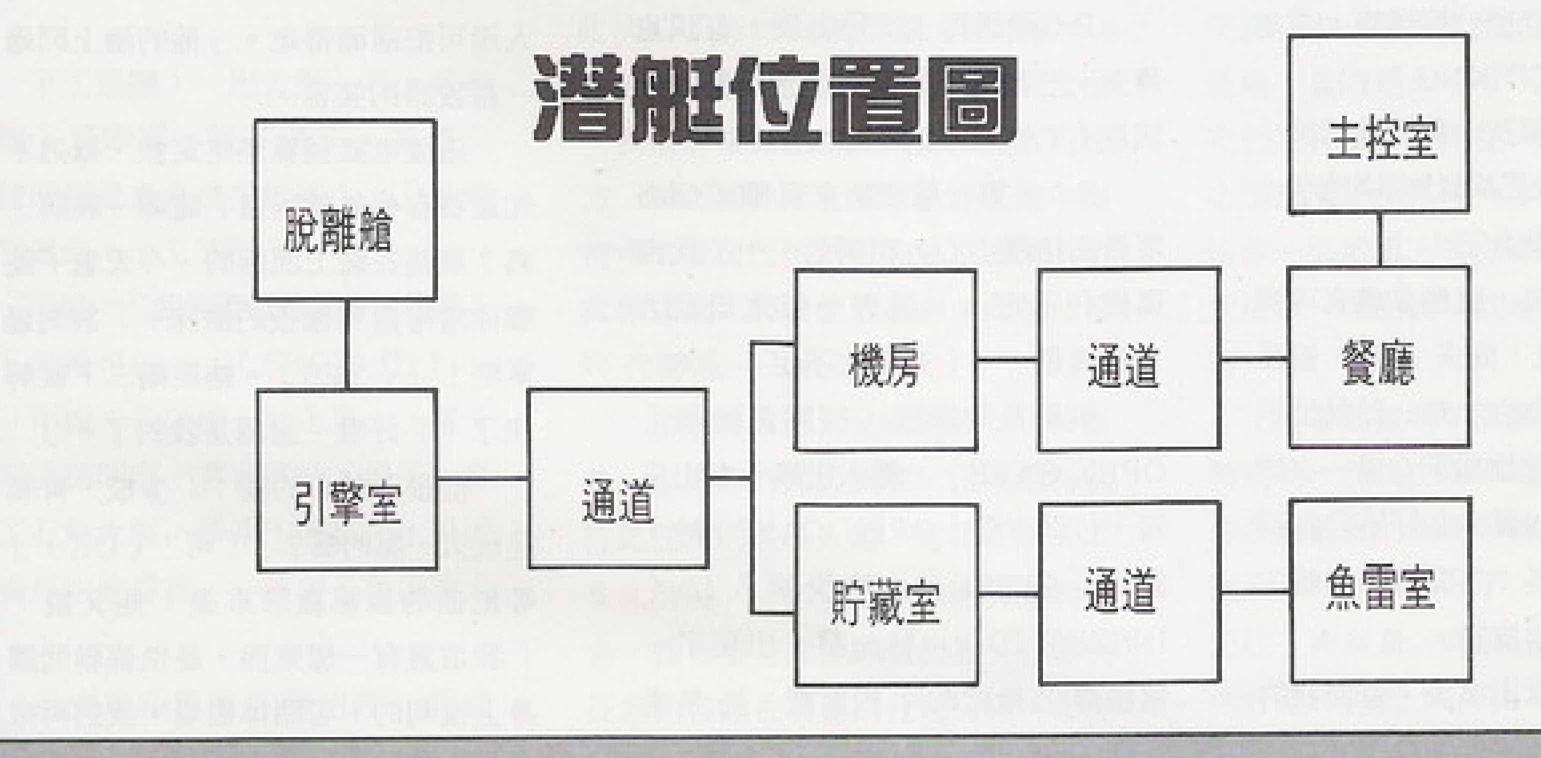
走到車床前（LATHE），靠著在五專所學過一年工廠實習的經驗，便開始操作。首先把轉軸夾在車床上（USE LATHE），再設定尺寸（SET）為1吋，打開電源（TURN ON LATHE），車好後，拿到鑽床（DRILL）前裝上去（USE DRILL），選擇¼吋的鑽頭的（SELECT BIT），打開電源，鑽好孔後，拿起來用游標尺量一下，發現邊緣鈍鈍的，便用砂輪機把邊緣磨平（USE GRINDER）磨好後，向左走進入一條隔離通道，往旁邊一看，我的媽呀！是核子反應爐，走在通道裏全身都不對勁，加緊腳步通過。

來到引擎室，在中間有個抽屜放著手工具，打開一看，裏面有鐵鎚及板手，拿起鐵鎚（GET HAMMER）準備等下釘栓子用。回到魚雷室便開始修理平台，首先把轉軸放進洞裏（FIX CONVEYOR），再把栓子釘進去（INSTALL PIN），檢查一遍沒問題後，就走到控制台，按下操作鈕，飛彈果然順利載入魚雷管，喘口氣稍作歇息就回到主控室。

上了樓梯剛站定，艇長突然出現，嚇得我差點摔下樓梯。C：「少校，快回到崗位上。」

甫坐穩，艇長又開始下命令：

潛艇位置圖







「保持航向」「全速前進」「下潛至300呎時回報」「深度回報」「保持航向及深度」「以⅔速度前進」「上浮至100呎」「慢速前進」「浮出水面」。

浮出水面後，艇長輕輕拍著我的肩膀：「小伙子，你可以當艇長了哦！走，我們到艦橋上呼吸點新鮮空氣。」於是我站起來，跟在艇長後面爬上艦橋。

哇噻! 多美的景色，夕陽的餘暉將海水染成一片金黃，與潛艇劃過海面所激起的浪花，構成一幅令人如痴如醉的畫面，此時身邊若是史塔琦在的話，那該多好…突然，被艇長的自言自語給驚醒，真煞風景，於是我大聲問他：「你在說什麼？（TALK）」。

C：「由於陽光很刺眼，所以看不太清楚，但我確定有兩艘船，有一艘船頭朝向我們，你能看到什麼嗎？」

我把望遠鏡接過來一看，果然有兩艘船，而且像是戰艦。

艇長把望遠鏡拿回去：「情況似乎不太樂觀，哦！哦！有艘蘇聯戰艦正朝我們開過來，強尼，快回到你的崗位。」

爬下樓梯時，艇長因為太過緊張手一滑，摔了下去，頭重重地撞到地板，我連忙叫醫生來，醫生檢查說艇長有嚴重腦震盪現象，現已昏迷不醒。看來全艇軍官的生命都操在我的手上了。

回到駕駛座，只是靜靜地坐著，腦海中浮現出一張奄奄一息的臉孔，猶如風中殘燭，心中感到無限的一喜悅！太棒了！我終於獨攬大權了，再也沒有人能阻止我啦！此時突然想起敵人已漸漸逼近，可惡的北極熊，我要讓你吃不完兜著走！

打開靜音航行裝置，急速下潛。

S：「聲納接觸」「蘇聯戰艦距離19500碼」「18300碼，接近中」「敵艦發射魚雷」。看來北極熊已沈不住氣了。



瀟灑的裝扮，迷人的微笑。
是代碼：冰人的特徵。

※補充（請對照說明書第37頁）部分：

拿起耳環看一看（LOOK EARRING），發現耳環是可以打開的，打開一看（OPEN EARRING），裏面是中空的，仔細看（LOOK IN EARRING），裏面有卷微縮影片，便把它拿出來（GET MICROFILM），看來這個美麗的女人是個間諜。

※更正：

在說明書第5頁的密碼表第3行第2字：DESTORY 應改為 DESTROY。

※註1：CIA 解碼方式舉例說明：

BE-J-F→照解碼本為82－9－1

每個數字都加3

```
   8 2 9 1
 + 3 3 3 3
 ---------
 11 5 12 4
```

第一組數字只取後兩位，第二組只取後一位，如此就變成→15－2－4以此類推。

※註2：Boss Dice 遊戲規則：

遊戲規則與梭哈有點類似，由大而小排列為：五顆都是相同點數→4顆相同→3顆相同及兩顆相同→3顆相同→兩顆相同及兩顆相同（兩對）→兩顆相同（一對）。

在遊戲中會有3個選項，按方向鍵就會出現游標。「C」的功用為孤注一擲，也就是當你的點數蠻大的時，如3顆相同，就把這3顆按 RETURN 鍵框起來，然後選「C」，假使對方沒有擲出比你大的點數，那他就輸了。「R」為重擲不需要的骰子。「N」為當你不滿意點數時，而又是 Boss，則可選擇此項，重新再擲。

最好贏的方法就是利用「C」的功能，而且贏了之後馬上存起來，但不要時常回復遊戲，否則老船員會認為你在欺負他就不玩了，且一回合要連續贏兩次才算贏。

如果真的很難贏，最起碼要贏到酒瓶，如果真連一次都贏不了，也沒關係，在海底洞穴入口處右邊的岩石上有個瓶子。



銀河超能力戰記 提示篇

Psychic War
COSMIC SOLDIER 2

／德＆波

一、征途上

1.凡事小心謹慎，在還沒壯大自己實力時，切勿遇人便砍，否則你很快就會躺著回來了。

2.各衛星中或多或少都有以前派去的超能戰士，各戰士都有個人獨特的超能力，若是遇上可考慮召集加入隊伍，以壯大自己的聲勢。有一種叫做 Pospopoi 的人，大夥一致建議你最好別召入隊中，若已加入則想法換人或乾脆讓他被幹掉好了，如此才能充分發揮他的特長一體力強，超能力零，如此奇材當然要他排在隊伍最前線，不但可以損敵人體力，也可替你自己省下不少力氣。

3.遇上隊友時可按 F2 鍵以便上前搭訕，注意他口中所講的，將來可幫助你取得物品或了解各房間（Room）的功用而順利完成任務。

4.注意各房間的用途，判別功能的辦法是進入後若是螢幕上沒有出現選單時，大概是沒有作用；若是有選單的話建議退出該房間，然後用 SAVE 的指令存入遊戲，然後再進入「為所欲為」，如此即使不能完成任務，也可再來一次，不必重新玩起。

5.在 SAMAR 內有一處 Bio Room，在此處可得到3個 Yontry，以後受傷也可在此得到充分的休息及治療。

6.Bio Sleep Room 內可以暫存隊友，也可更換隊友順序（有 Pospopoi 的人有福了），有趣的一點是隊友可以不只3人，不妨利用此室嘗試看看。

7.隊伍中最好每人都有 Marker, Mind-Jump 兩種超能力，因為在各衛星中出入口大致都要很久才能到達，而且一人只能 Marker 一個地方，所以不妨到達衛星出口時 Marker 一下，這樣就可藉太空船飛往另一衛星，而不必剛進入衛星就得馬上找出口到另一個衛星。

8.儘快找到 Koorak，Loran, Chia B, 如此 Kayla 才能早日發揮戰力幫助你。

二、戰鬥時

1.遇上敵人時，必須注意敵人的體力，由於敵人的超能力等於它的體力，所以此數一等於零就算解決它了。假使此數比全隊總合還高，則最好以防護罩抵之，待它耗損得差不多時就可以反擊，要是小於自己的話當然要主動攻擊。注意的是最好不要將之擊斃，只要它改過自新，投降的話，大可免它一死，但並非縱虎歸山。經過一番嚴刑拷打後，你可選擇逼問或複製。逼問可套出敵軍的秘密，但是你得放它走；複製的話必須隊中有一人會 Dupicate 超能力，全隊就可變成和降敵外形相同的人，以後遇上敵軍則會被認為是同伴，這時可以找它談話或者是偷襲它一報長期壓抑的憤怒，可謂一舉兩得，一石二鳥之計。然而自己人看見你也會誤認為是帝國軍，這時又不能賴暫停變回原形，只能和他開戰，完全沒有選擇之地，若有半點猶豫就會落入永劫不復的地步

2.有時你會找到 Turbo Gun 及各能源匣，各式能源匣只能對某一怪物造成重大傷害或一次消滅，對於其他怪物害處不大，現在大夥只知道 Gamera 可用來對付 Anbaddin，而且是瞬間解決，造成它內部爆炸而亡。假如沒有 Turbo Gun，只用超能力是打不死它的，因為你根本打不到它。若要等它自己體力不支倒地，可能你自己先不支倒地，因為它生命力超強－5000，所以裝備不夠完全的話還是安分一點，儘量找東西，不然單憑超能力是會死得很難看的。

3.要敵軍自動投降簡直是天方夜譚，因為大多能堅持到底，寧死不投降。SAMAR 內的 Kasuruji 是個例外，只要它不行了就會倒戈投向你，任君宰割只求放它走，其他的怪物則很難複製成。大夥提出一個辦法，就是先宰它到體力剩下20～30時（這需要一點技巧，你很可能得意忘形失手宰掉它了）就轉攻為守（改按 ENTER 鍵），此時它大半會識相而投降，要是再不投降則不要以超能波還擊，改以 Turbo Gun 攻擊。

4.面對強大對手，而又不想和它作戰下去，則可嘗試按 F3 鍵脫離，雖然不一定成功，但可繼續按，尋求機會。

5.當經驗點數達到一定標準後，可以增加體力，超能力，另外可以增加超能力種類、如 Shield 可能升級成 Mega Shield。



鄭重向你推薦
你一定會喜歡的



PSYCHIC WAR COSMIC SOLDIER 2

銀河超能力戰記
攻略

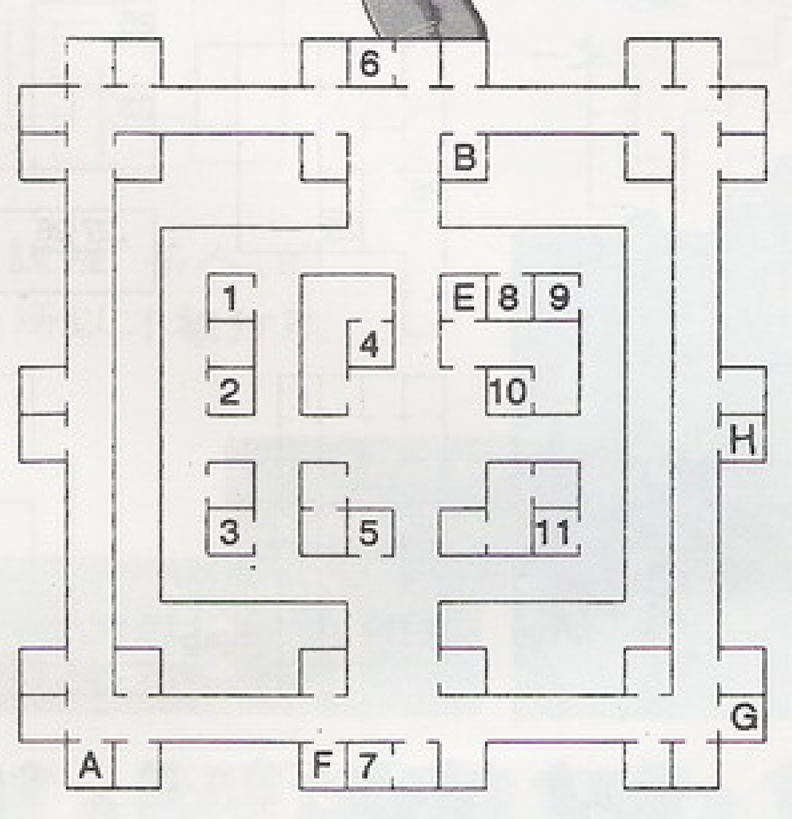
／小瓜瓜

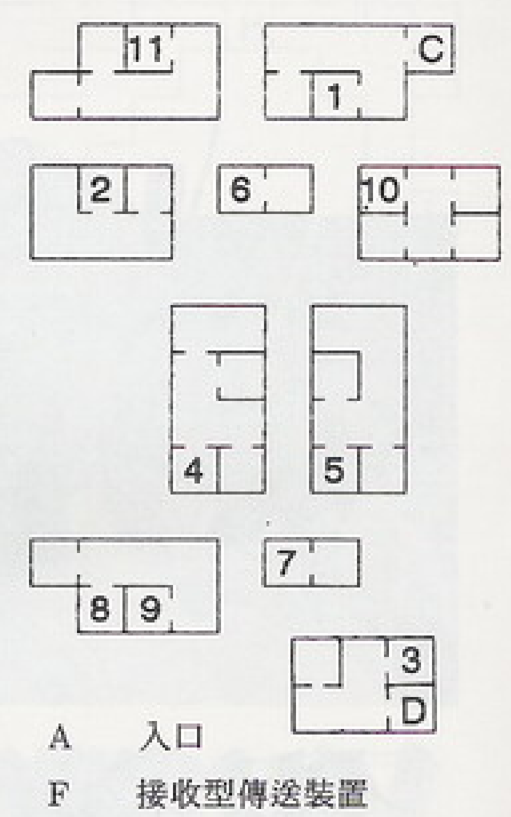
地圖補充說明：

電梯以數字編號，號碼相同的表示同一電梯

進入SAMAR基地後，先到Bio Room（B）拿三瓶生命水（選Healed）。再用這三瓶生命水到Antiques（E）換取地圖PET（選Sure）。到Repair（C）（選Advice）知道Kayla的Koorak, Loran及Chia B分別用於解碼、顯示位置及自動選擇地圖。隨後到Relic Shop（D），知道那傢伙要地圖Py後，立刻動身到SIVAD基地（在出口（G）搭乘載具）。

SAMAR基地

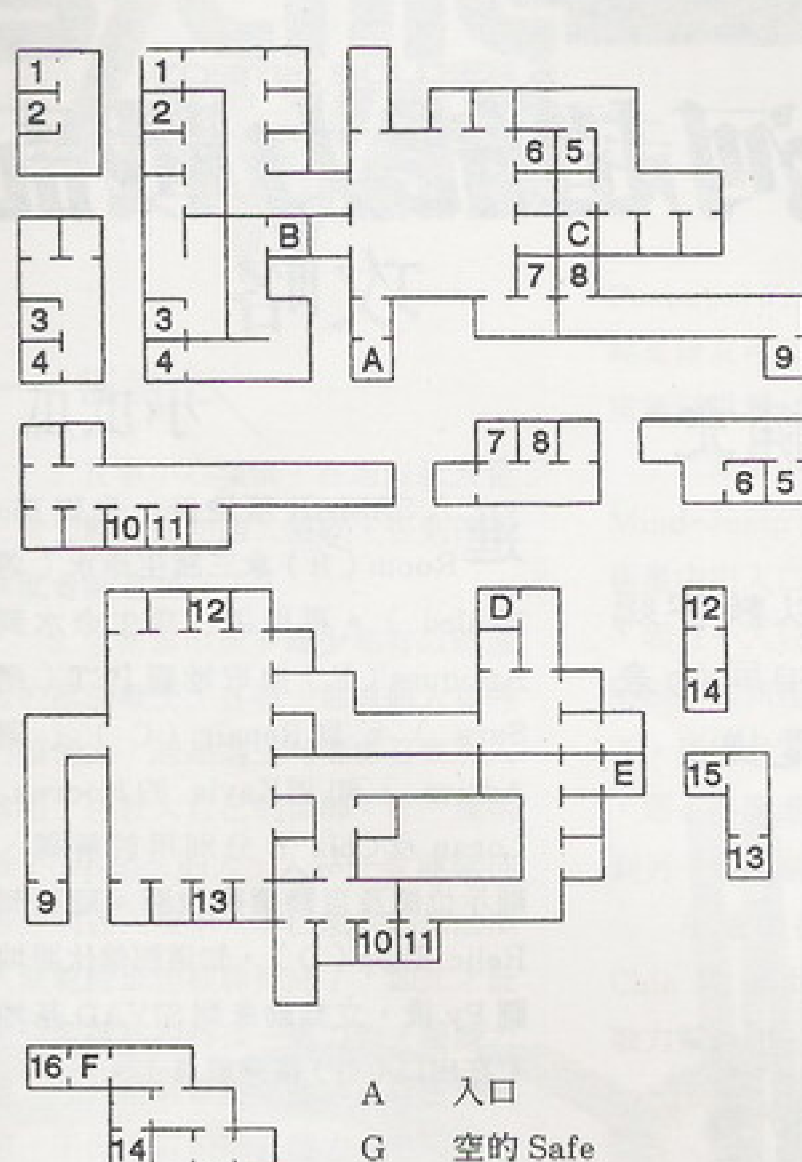




A　入口
F　接收型傳送裝置



全力出擊 帥哥美女綜藝團

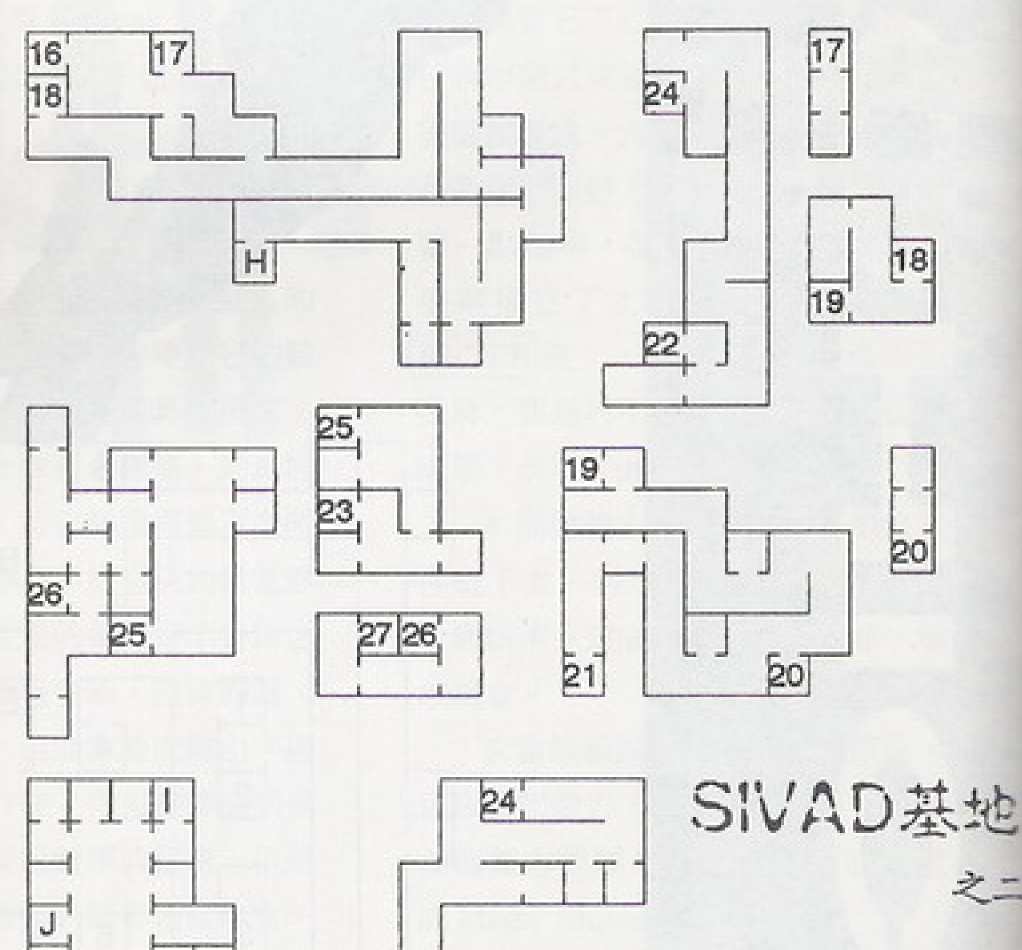


在SIVAD基地的Safe（B）（Break it）、VIP Room（C）重覆（Search room）及NRS Room（D）分別拿地圖PO、VIP Card及60瓶生命水（每次拿10瓶、重複進去拿），從出口（E）搭載具往ZELLWAL基地。



A　入口
G　空的Safe
H　接收型傳送裝置

SIVAD基地 之一



SIVAD基地 之二

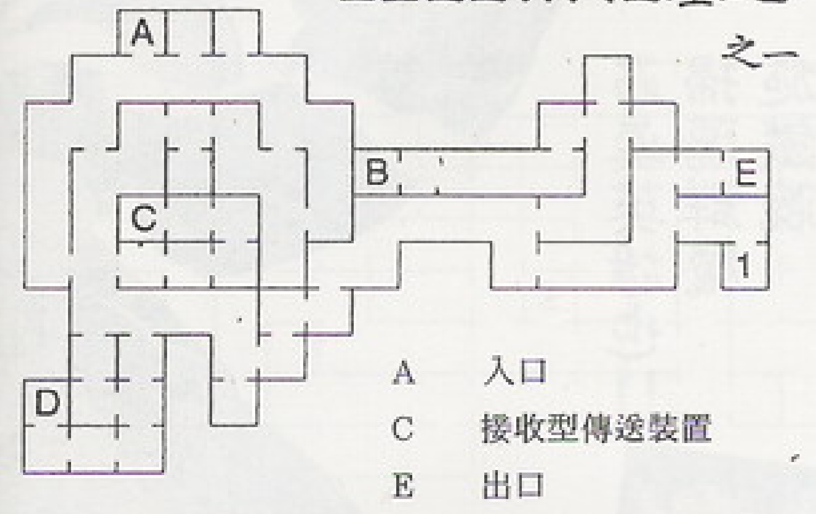


銀河超能力戰記



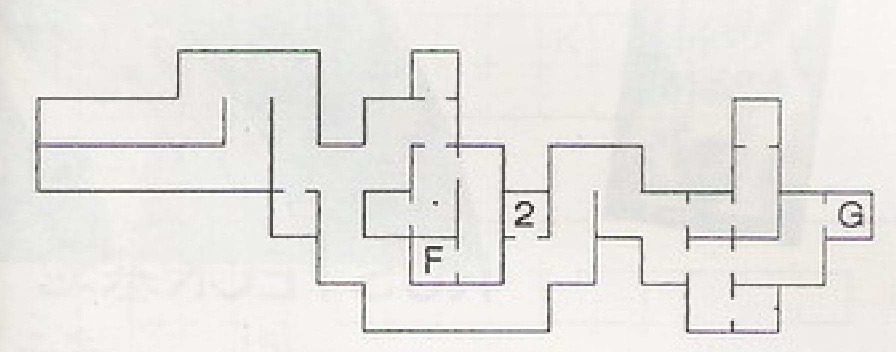
ZELLWAL基地

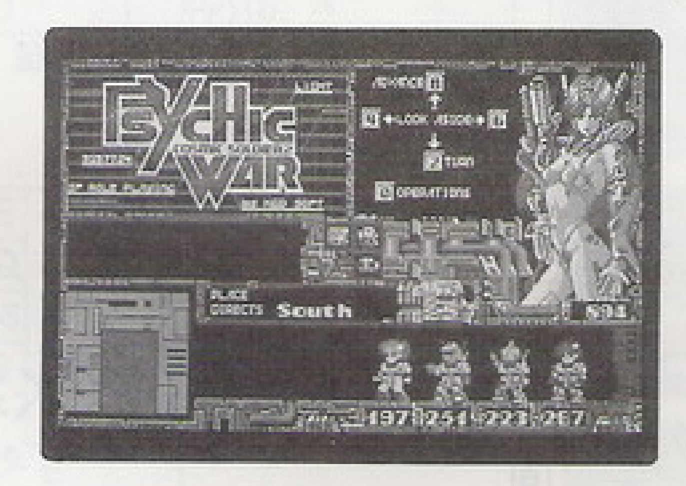
之一

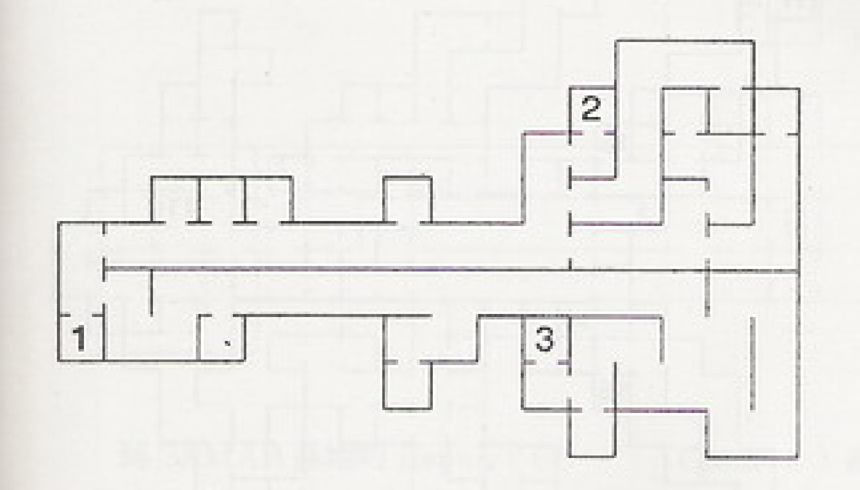


不論先前所拿的生命水剩下幾瓶，在ZELLWAL基地的NRS Room（B），你可重複拿取生命水，但無法超過100瓶。接著轟掉Safe（D）拿地圖LE，並到Armor（F）拿護甲Trogan（防護力3）及到Lab（G）拿Kayla的Loran。再由出口（E）到RUSTECK基地。

令人愛不釋手
精緻的畫面

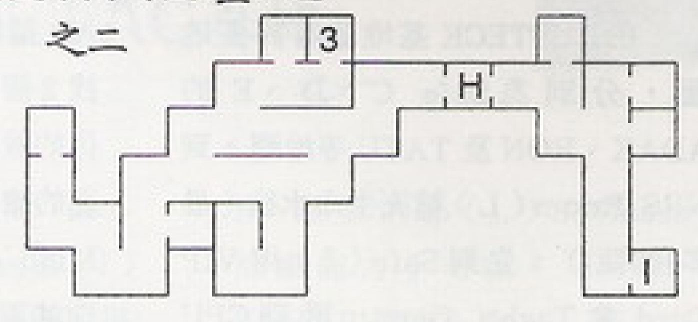




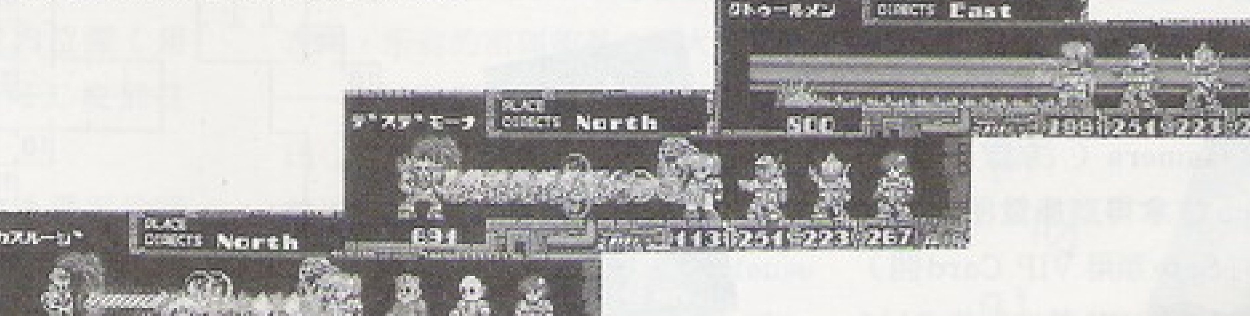


ZELLWAL基地

之二



不要哭！該怪〝某人〞的功力太差所以才被打敗的

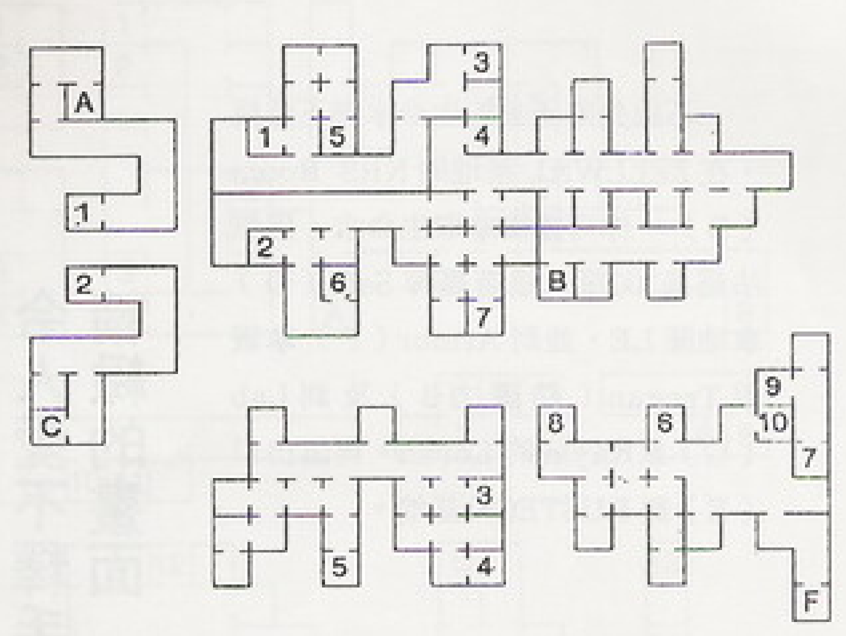


銀河超能力戰記

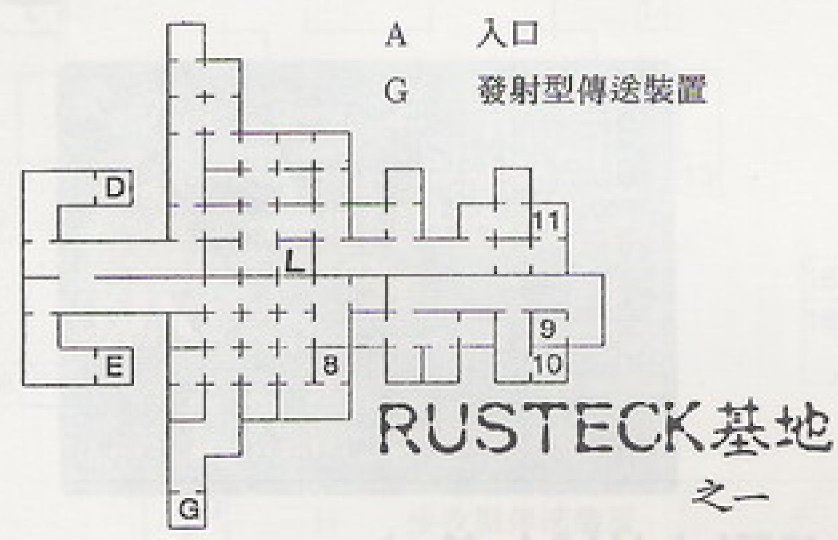


Psychic War
COSMIC SOLDIER 2

乃眞英雄也!!
掃蕩群魔
施鐵腕



A 入口
G 發射型傳送裝置

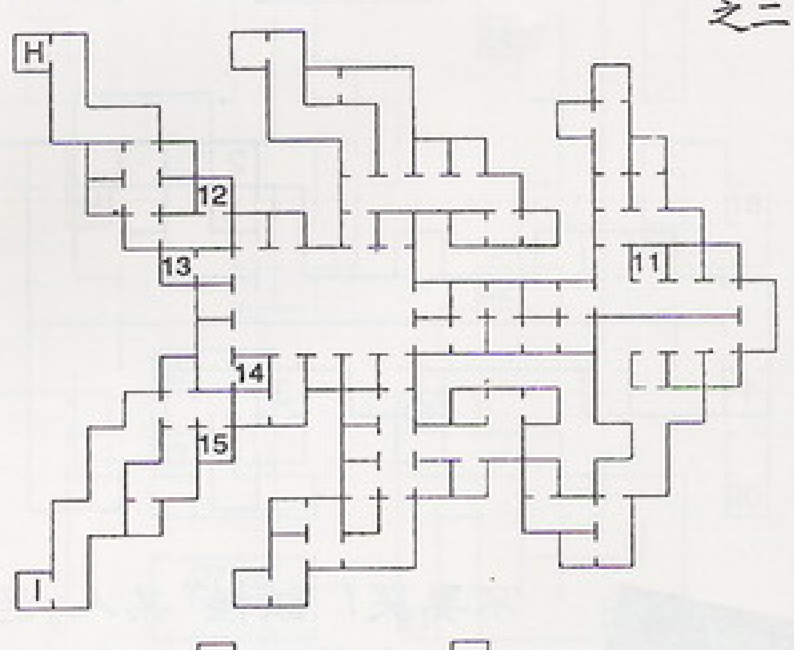


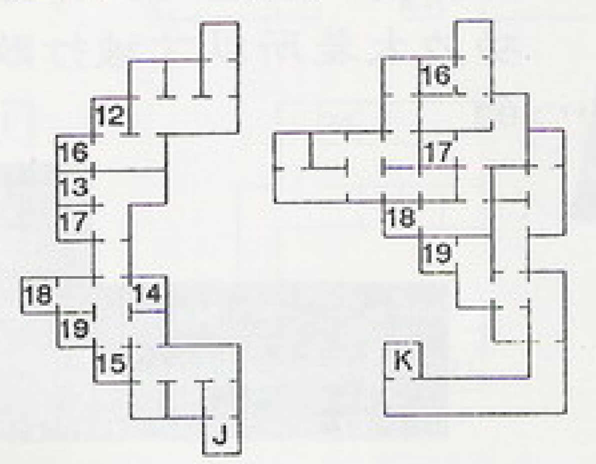
RUSTECK基地
之一





RUSTECK基地
之二





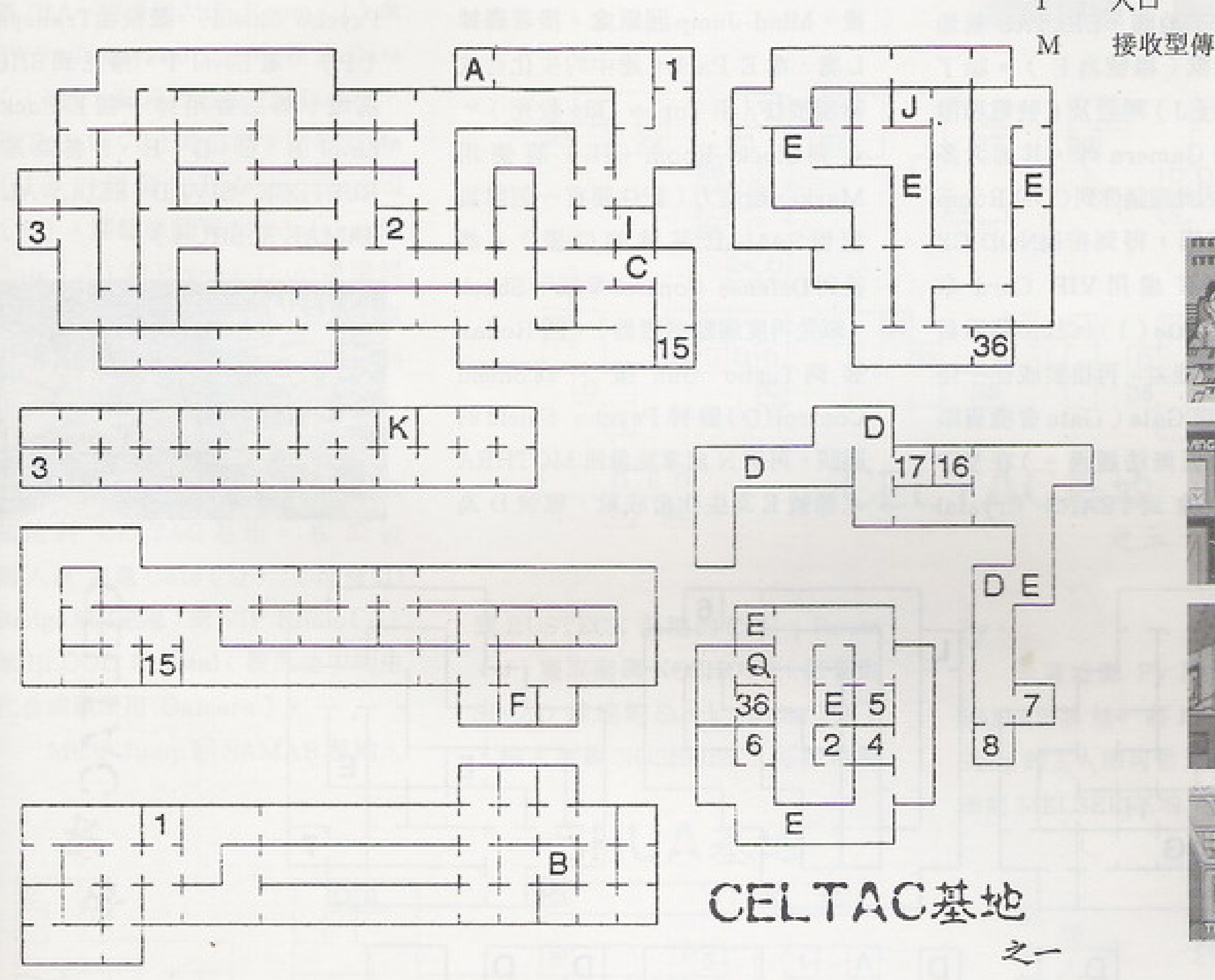
在RUSTECK基地藏有許多地圖，分別為Safe C、D、E的ADAK、RON及TATU等地圖。到NRS Room（L）補充生命水後（最多100瓶），先到Safe（I）用VIP Card拿Turbo Gun，再到CPU Room（J）（選See device）拿Koorak，到Armor（K）拿護甲Ramzes（防護力6）及到Safe（F）拿能量匣Gamera（注意！要有Turbo Gun才拿得到能量匣，且放Gamera的Safe須用VIP Card開）。在離開RUSTRCK基地前往SAMAR基地前，你必須找2個Dekto加入你的隊伍，因為在後面的旅途若沒有Mind-Jump能力，你就甭玩了。



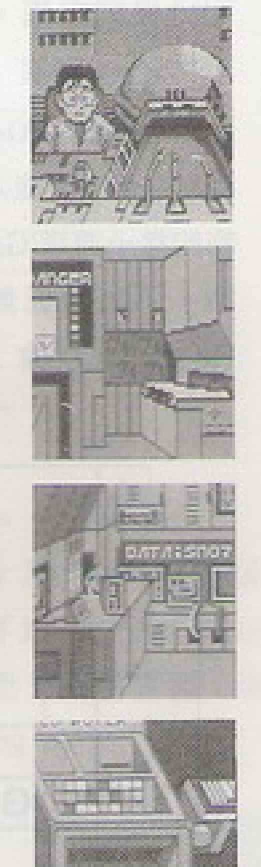
銀河超能力戰記



A　發射型傳送裝置，可到SAMAR基地。
I　入口
M　接收型傳送裝置。



CELTAC基地之一



到SAMAR基地的Repair（C），將Kayla的Koorak及Loran裝上。並自行將Gamera能量匣裝到Turbo Gun上。然後找一個隊員記住SAMAR基地任一處的位置（用Marker超能力），便可二度前往ZELLWAL基地。

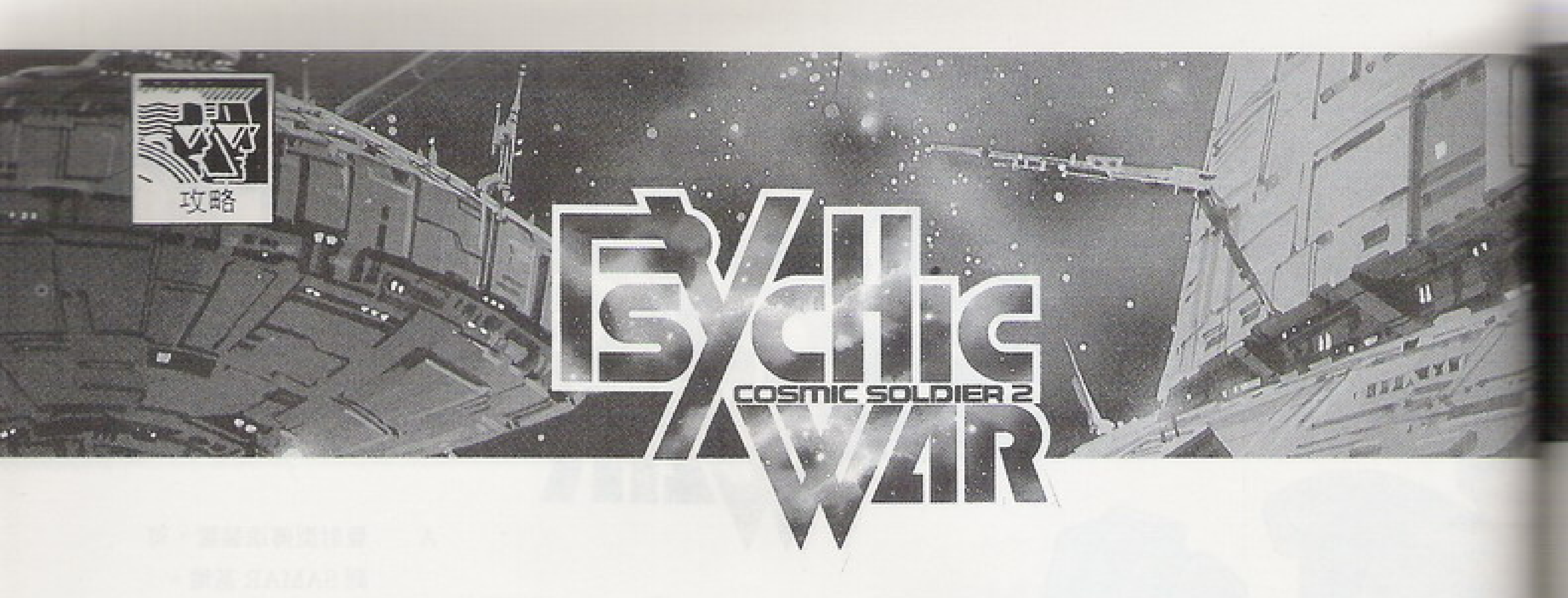
到ZELLWAL基地後選用地圖LE，並啟動Kayla的Loran及Koorak。在H處用Turbo Gun（裝Gamera）轟掉生化合成獸Tatooman後，便可到COM Room（I）使用電腦。經過Kayla的解碼可得到密碼NOSHIRT!（驚嘆號也包括在內，所有的密碼都是8個大寫字母）

接著到SIVAD基地找一個PIONN（有複製能力）加入隊伍，並用密碼NOSHIRT!通過Gate(F)。毀掉DEF COM（I）的Defense Control後，到Lab（K）拿Chia B。至於Trap（L）的Houzz（有治療能力）可救，可不救。回SAMAR基地為Kayla裝上自動選圖器Chia B後，就可以前往CELTAC基地了。

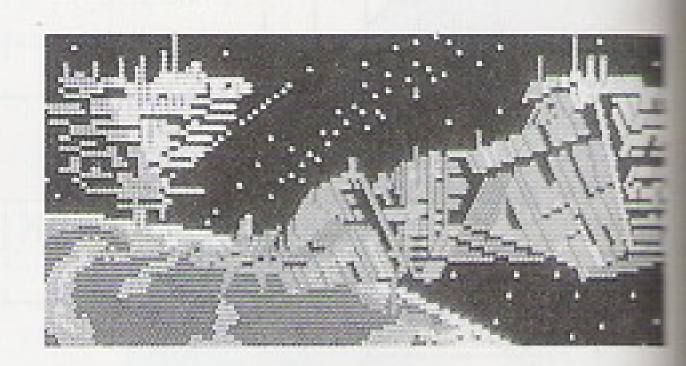


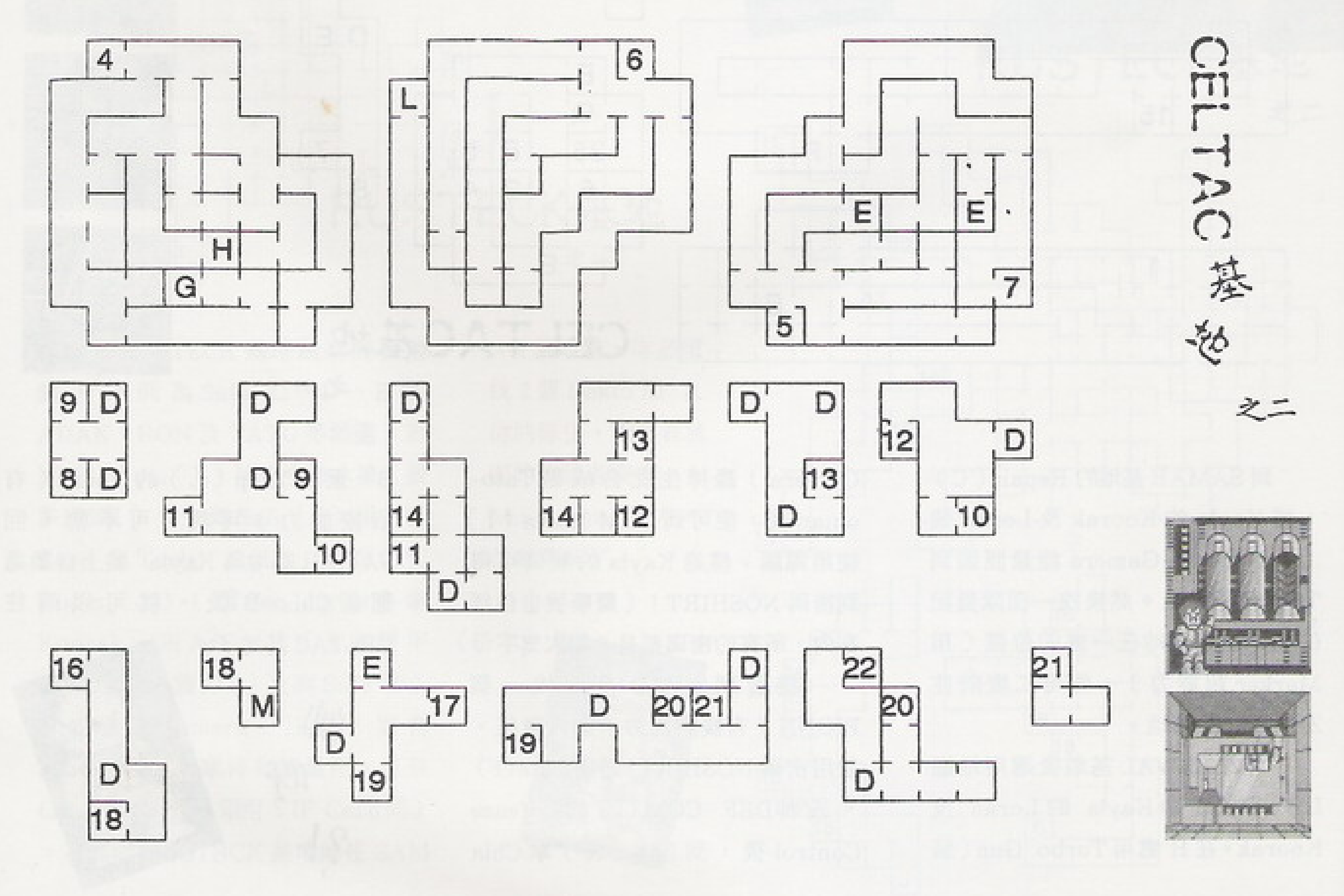
帥呀?!

銀河超能力戰記



先看一下地圖，CELTAC基地的生化合成獸（標號為E）。除了VIP Room（J）附近及6號電梯附近那個須用Gamera外，其餘大多用Rodan，因此建議你到COM Room（B）操縱電腦，得到密碼NODICE！！立刻到K處用VIP Card拿Rodan。到Gate（I），找一個隊員用Marker超能力，再複製成任一怪物的樣子通過Gate（Gate會檢查眼型，不複製則無法通過。）在VIP Room（F）拿到TEARS Crystal後，Mind-Jump回原處。接著轟掉L處，拿E-Pack（途中的生化合成獸須按 F_1 用Turbo Gun殺死）。走到Stock Room（H）前使用Marker超能力（記住要有一個隊員記憶SAMAR基地的位置），然後到Defense Control拿護甲Sheek（以免再度觸動感應器）。將Rodan裝到Turbo Gun後，到Shield Control(O)毀掉Psycho Shield的開關，再到N處拿能量匣MOTHRA（標號E為生化合成獸，標號D為Psycho Shield）。最後由Transport（P），選Level P，傳送到SHUA基地（傳送會用掉一個E-Pack。Level B、C、D、R、P各為基地RUSTECK、SIVAD、ZELLWAL、SAMAR及SHUA）。





銀河超能力戰記

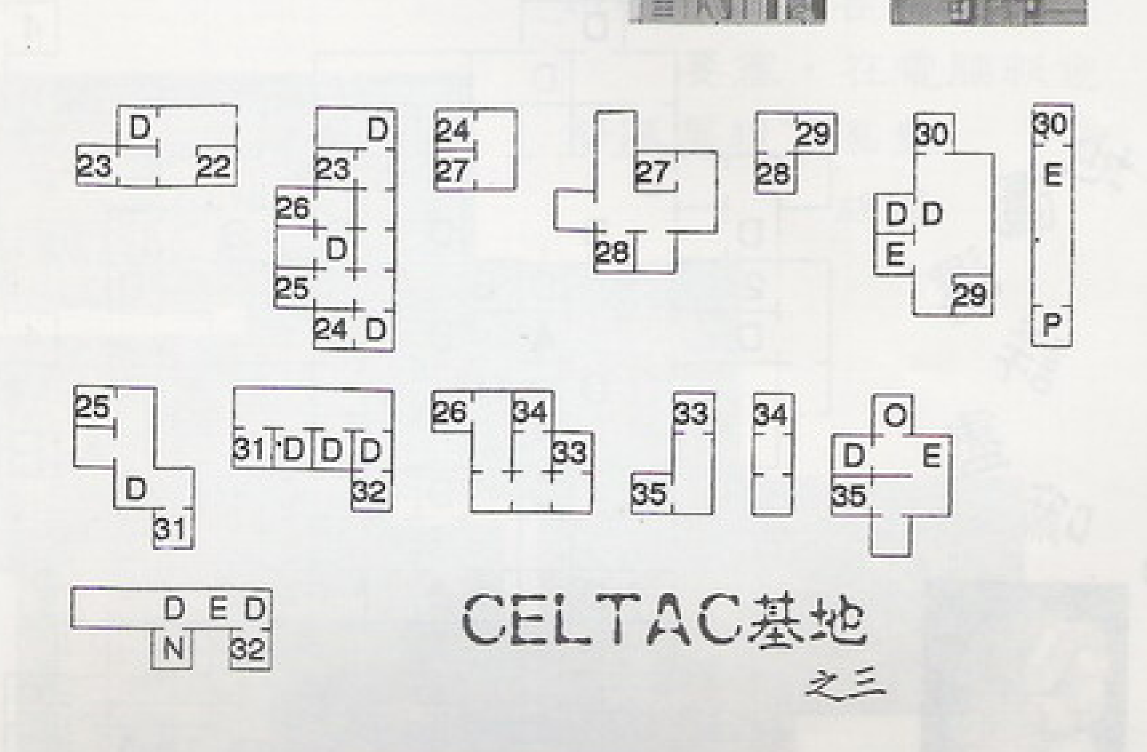


SHUA 基地沒有生化合成獸，但有 Psycho Shield（地圖上標示為 D）。先到 Stock Room（G）拿地圖 IRA。接著到 VIP Room（I）拿 SWEAT Crystal。途中經過 Gate（J）時，記得用超能力 Marker，記下 Gate（J）的位置。至於 Gate（J）的開關在 Defense Control（E），開鎖後就可 Mind-Jump 到 Gate（J）拿 Psycho Gun。運用同樣的技巧記住 Bio Stock（C），複製成 Zuutaim 後，Mind-Jump 回 Bio Stock（C）可取得 ID Badge。轟掉 Safe（B）並取得 E-Pack 後。

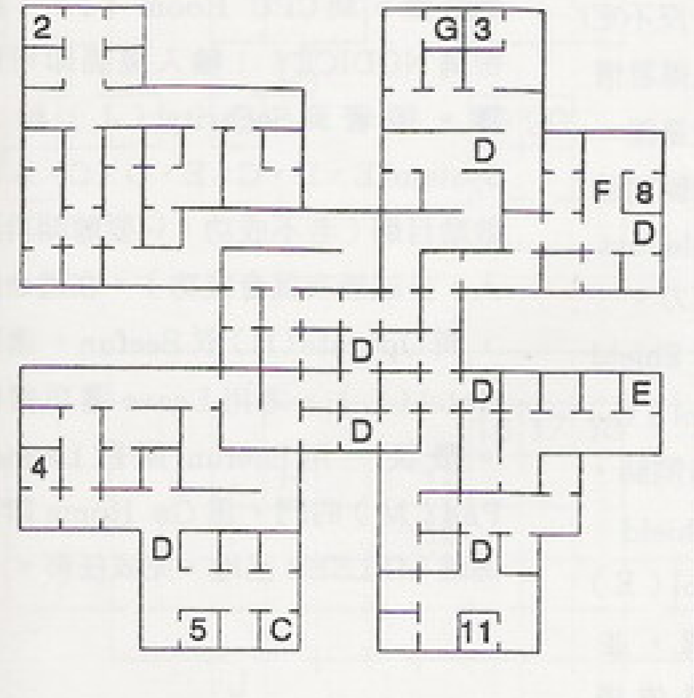
使用 Mind-Jump，經由SAMAR 基地到 CELTAC 基地。複製成敵人後通過 Gate（Q）（沒有 ID Badge無法通過）到 VIP Room（J）拿 BLOOD Crystal（殺死途中的生化合成獸須用 Gamera）。

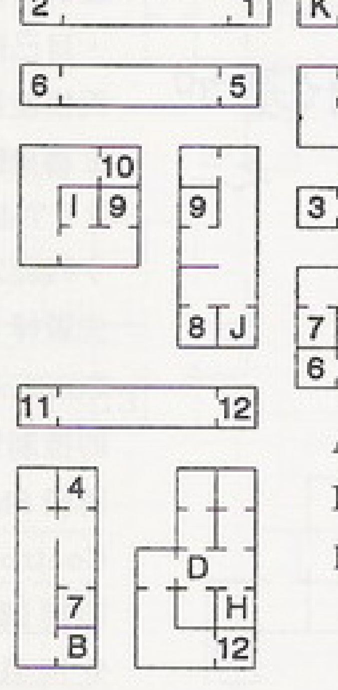
Mind-Jump 回 SAMAR 基地，到 RUSTECK 基地的 CPU Room（J）獲取密碼 NOSHOES！接著到 SIVAD 基地的 Stock Room（J），輸入密碼 NOSHOES！可得地圖 Py。

帶著地圖 Py 及 E-Pack 回 SAMAR 基地。將地圖 Py 給 Relic Shop 的主人即可借用傳送裝置，傳送到 MELSER 基地。



SHUA基地

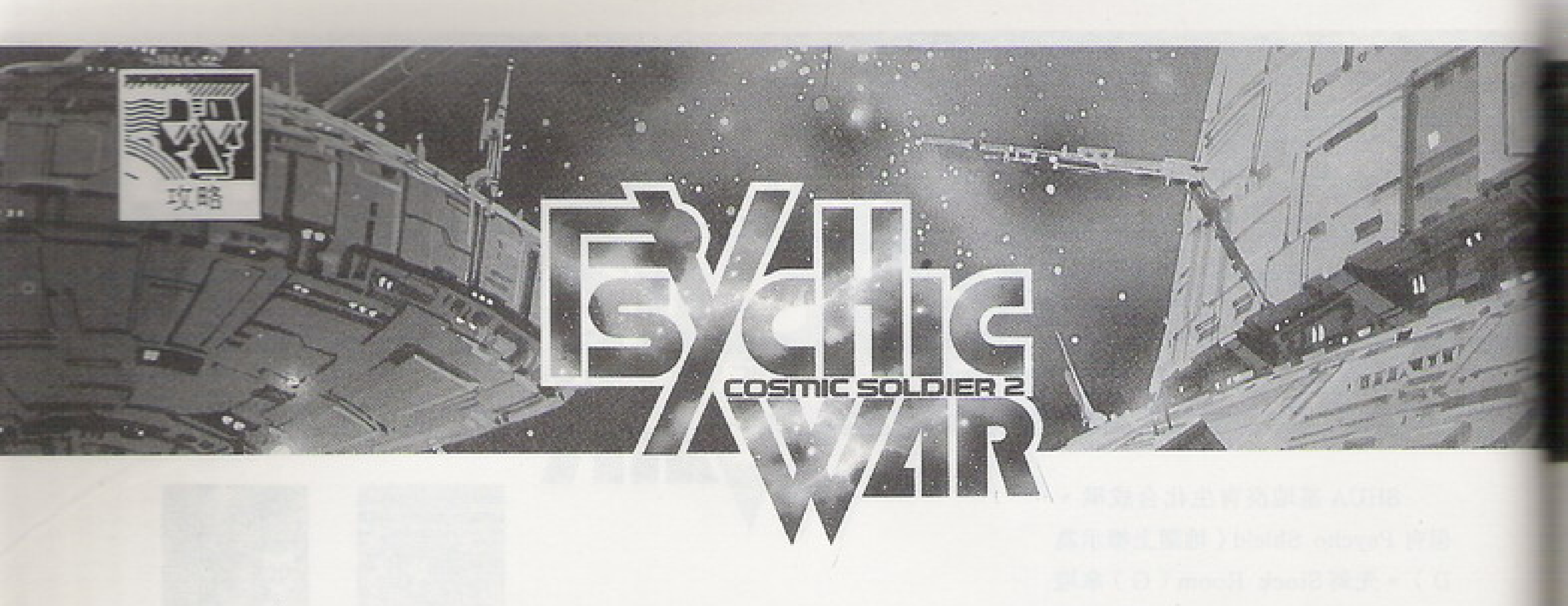




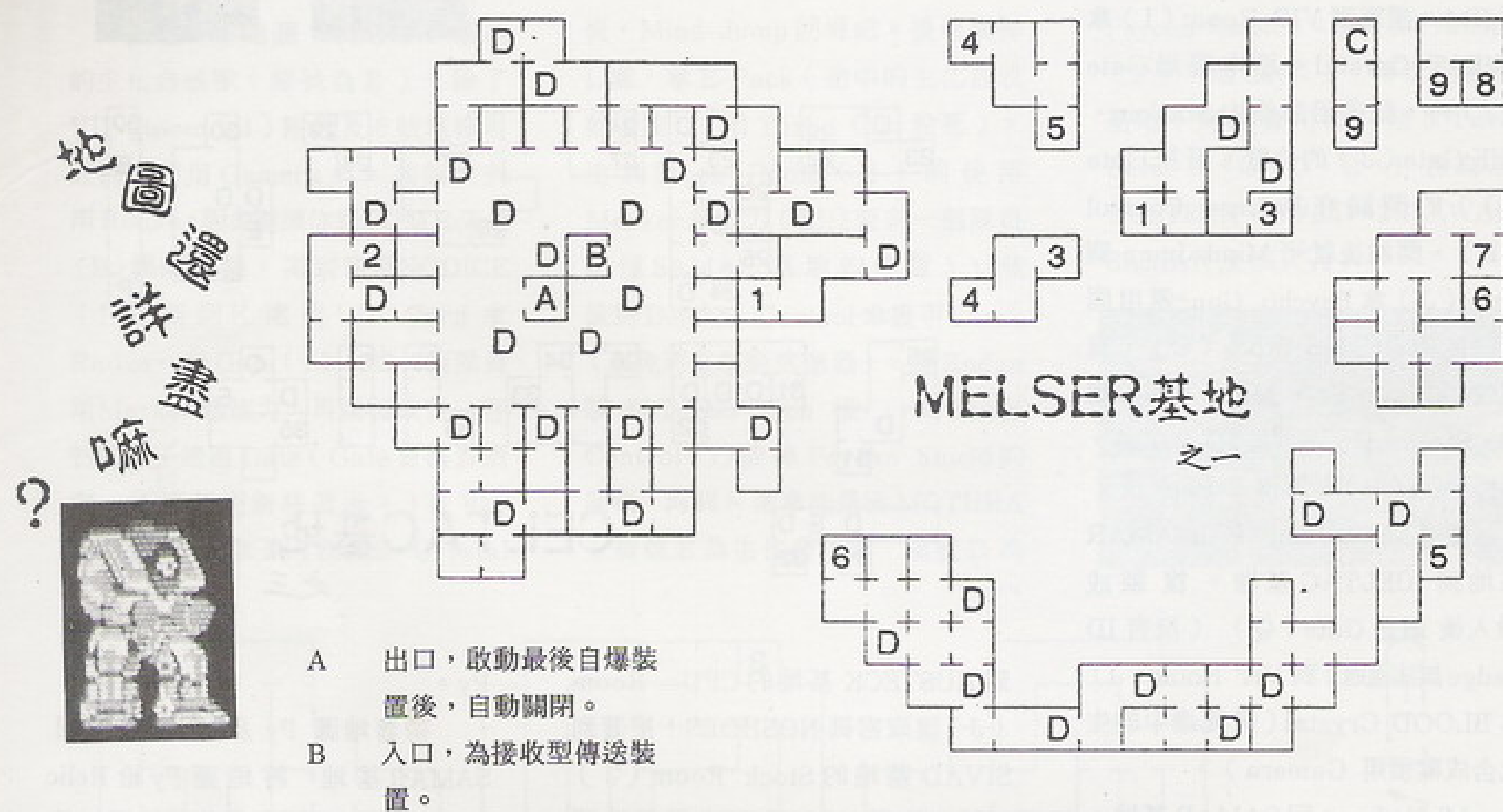
A　入口
F　感知器（sensor）
K　發射型傳送裝置，可到 CELTAC 基地。

我快"花轟"了
怒火賁張
氣血翻騰

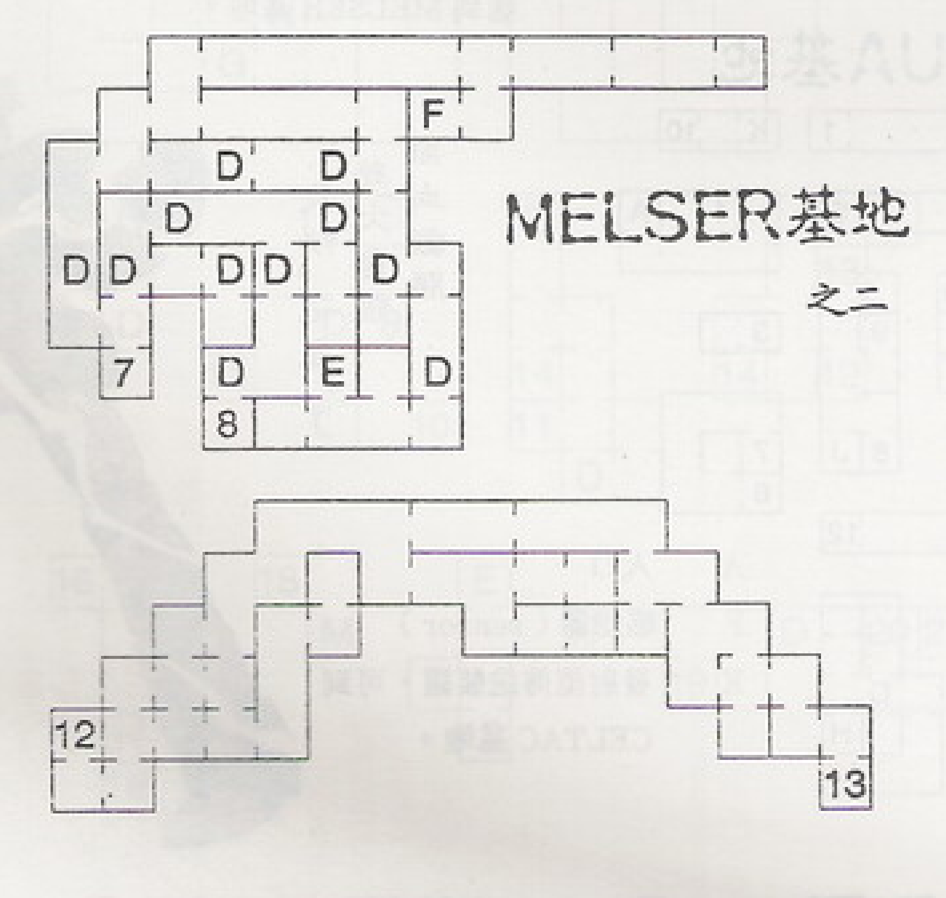
銀河超能力戰記



地圖還詳盡嘛？



A　出口，啟動最後自爆裝置後，自動關閉。
B　入口，為接收型傳送裝置。



MELSER基地的生化合成獸出沒不定，自己得看情況換能量匣，並善用瞬間移位（Teleport）的能力。先毀掉Shield Control（G）的控制開關，再毀Shield Control（E）的開關，並分別且依序用Crystal TEARS，SWEAT及BLOOD啟動Power Room（F、K及C）內的自爆裝置。到CPU Room（I），將密碼NODICE！！輸入電腦即可解碼。接著到Security（J）輸入System E、D、C、E、D、C、A以啟動自爆（若不成功，只要離開再進入，多試幾次就會成功）。在逃命前，到Operate（H）取Beefun。逃到Hotel（L），選用Leave選項離開。最後，用Beefun開啟Launch Pad（M）的門，選Go Home即可逃離MELSER基地，完成任務。

銀河超能力戰記



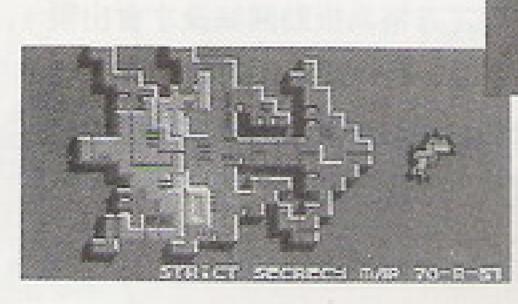
遊戲中敵軍各基地要塞，在電腦彩色螢幕展現下愈發雄偉

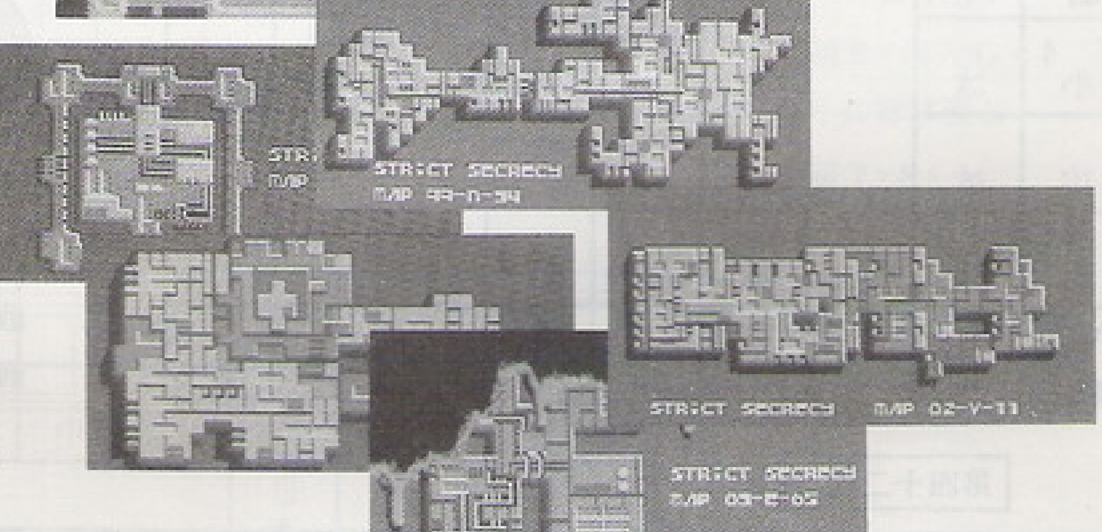
想〝單挑〞嘛？



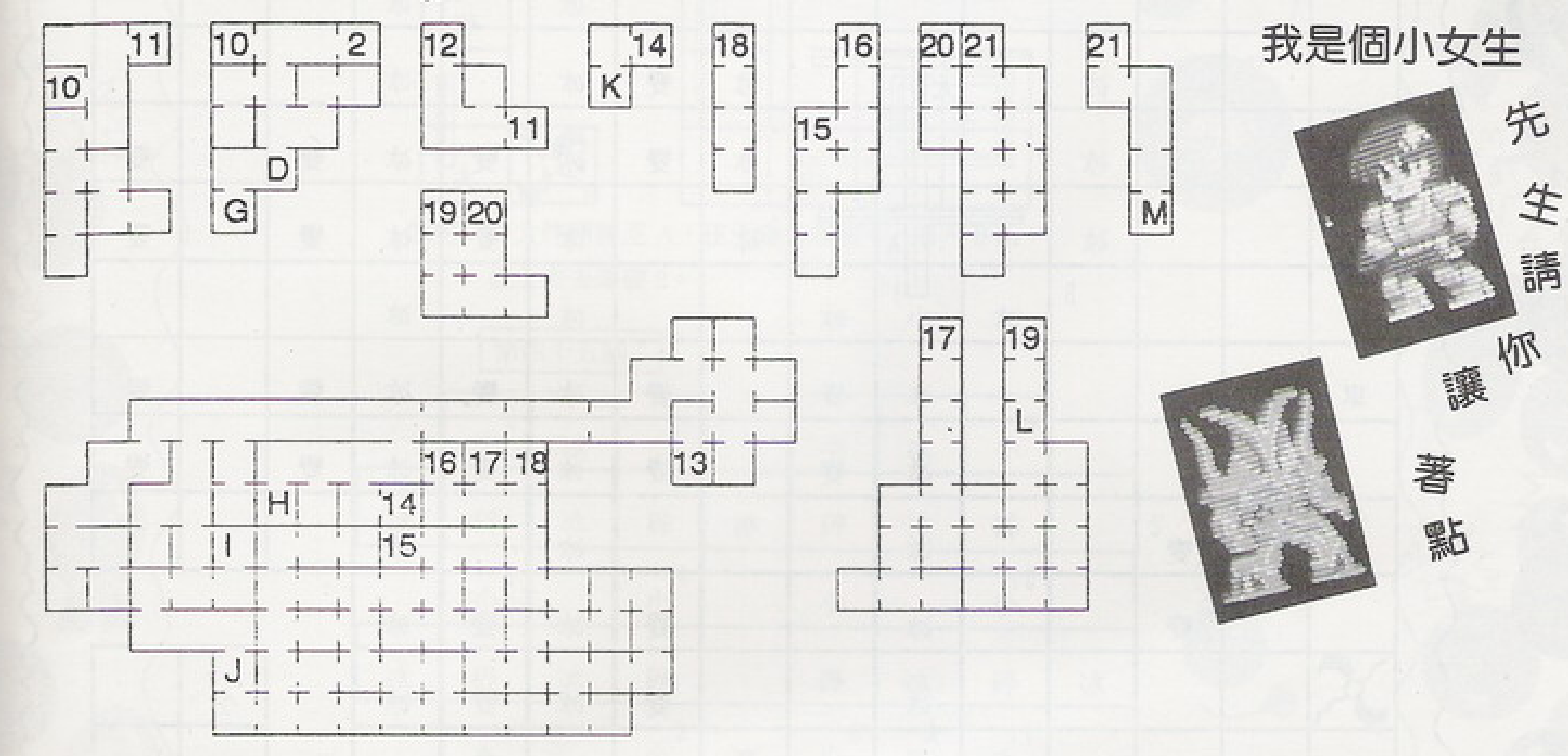


沒問題









我是個小女生

先生請你讓著點

銀河超能力戰記





炸彈小子過關路線（四）

／Devil・中庸

第四十一關：

冰	音			音	地		音	冰
▲	冰	冰	冰	冰	冰	冰	冰	音 5
	冰						冰	
	冰		小	地	中		冰	車 D
A	冰		地	冰			冰	
小 4	冰		小 2		小 1		冰	
中	冰		碎				冰	
B	冰		冰	冰	冰	冰	冰	音
C	音		小 3	地			音	冰

說明：虛線之方格為扳動開關後才會出現。
扳動A，B，進入C。爆破1，2，3。
啟動右邊的爆破車D去左邊爆破4。
最後自己去爆破5。

第四十二關：

音				▲		音	碎							
									冰		冰			
			冰		大		冰	變	冰		冰			
			冰				冰	變	冰	變	冰	變		變
			冰	中	A		冰		冰	變	冰	變		變
			B	冰	小 1	冰			冰		冰			
車					冰	變		變	冰	變	冰	變		變
					冰	變		變	冰	變	冰	變		變
		變 2			冰				冰		冰			
		變			冰			變	冰	變	冰			
					冰			變	冰	變	冰		小	
冰					冰				冰		冰			音

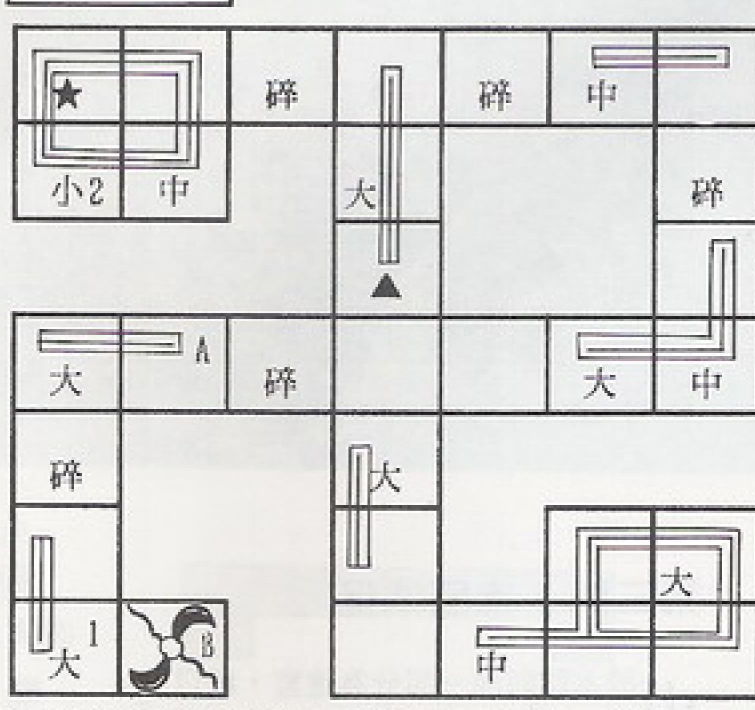
說明：將中炸彈移至A，待變化彈變成最大，爆破1，滑向B。
待變化彈變成最小，爆破2。

第四十三關：

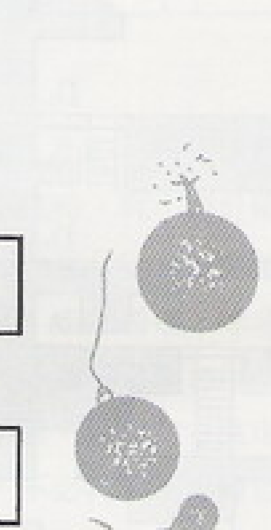
小3		地		變	音		E	小5
D				小1				
	小	小	中	冰	中	地	音	碎
▲	小			冰		小		
小		中		冰		小		
A		7 H		冰	中	小		中
小 B		小		冰				中
中	C		小2		音	★碎	G	F 6
	小4		碎	碎	碎	小8		碎

說明：將小炸彈移至 A，
中炸彈移至 B。
往中央上方走去，
待變化彈變成中炸
彈，爆破 1。
爆破 2，進入 C，
爆破 3，進入 D，
爆破 4。
經由 H 走到右上方
爆破 5，進入 E。
將中炸彈移至 F，
爆破 6，進入 G。
將小炸彈移至 H，
爆破 7，8。

第四十四關：



說明：將大炸彈移至 A，往下走，爆破 1，進入 B。
往上走去爆破 2。



第四十五關：

	小2	冰	小3		小8	冰	小9	
冰	碎	冰	碎	冰	碎	冰	碎	
	小1		小4		小7		小10	
冰	碎	冰	碎		碎	冰	碎	冰
	▲		小5	冰	小6	★地	小11	

說明：待巡曳彈接近時，走過碎磚塊，以造成空洞消滅巡曳彈。
接著依序各個爆破。

Rick Dangerous

Action...Adventure...all that neat stuff!

第三關攻略

／趙君豪

第三關：德國城堡

由於本關前面一部分為迷宮，所以最好依下列通道編號走，以免多走回頭路。

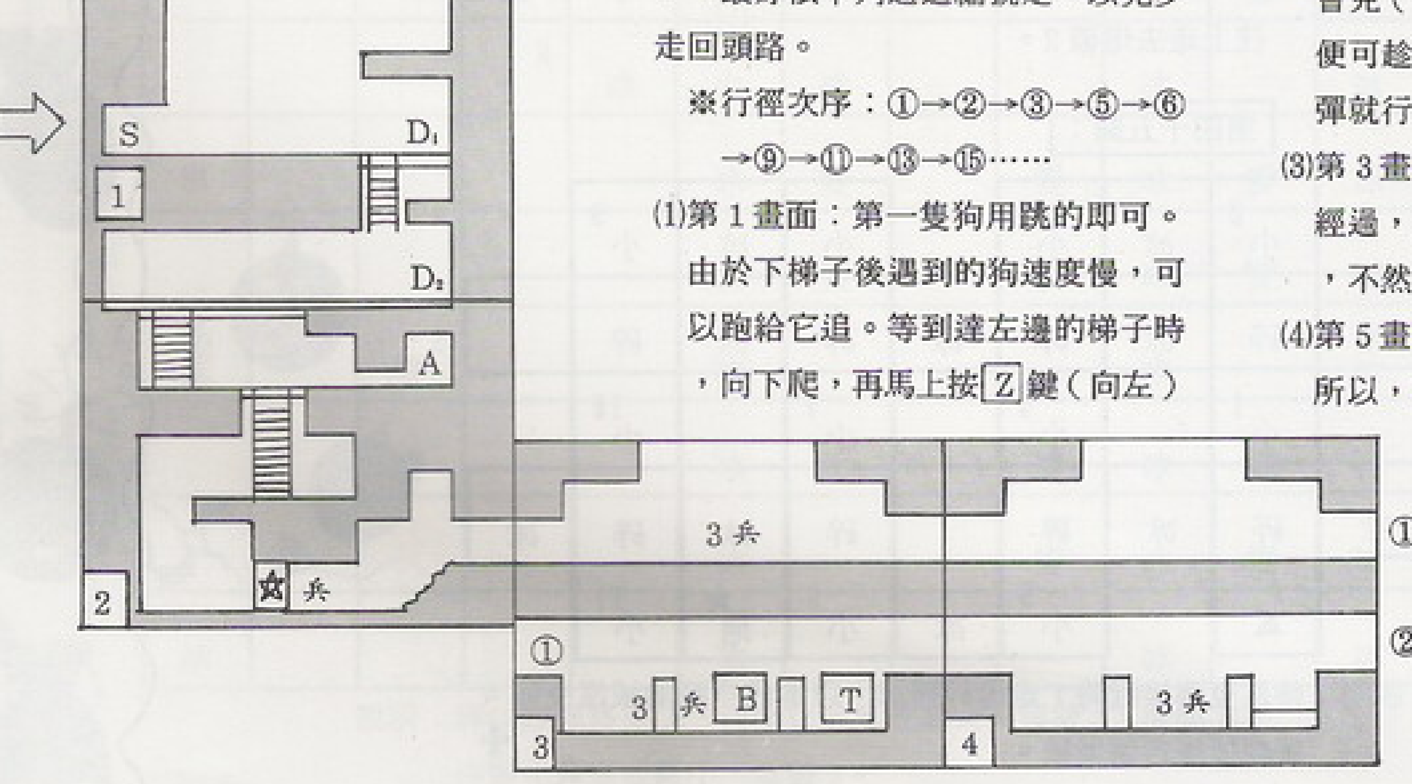
※行徑次序：①→②→③→⑤→⑥→⑨→⑪→⑬→⑮……

⑴第１畫面：第一隻狗用跳的即可。由於下梯子後遇到的狗速度慢，可以跑給它追。等到達左邊的梯子時，向下爬，再馬上按Z鍵（向左）即可。多練習幾次便可熟悉了。

⑵第２畫面：這裡的機槍手很難纏，不過，他每射八發就會稍停一會兒（可能在裝子彈吧？），這時便可趁機爬下梯子。至於門，用炸彈就行了。

⑶第３畫面的下層通道，等一下又會經過，所以士兵一定要趕快解決掉，不然，你就有大麻煩啦！！

⑷第５畫面：上面的兵會被你引下，所以，事先放個炸彈吧！！至於下面的兵，在你下梯子時，就先給他一發，然後往下跳，利用彈簧地板就可跳到「O」處。





⑸第 6 畫面：先用槍打動滾桶去解決上層的兵後再往下，而較下層的兩個兵，來回甚速，必須利用空檔，如果落下的位置恰當，一個炸彈便可炸死兩人（不過，你若不知躲避，一個炸彈就會炸死三人）。不妨告訴你，躲到最左邊（「O」處），兩個兵就拿你莫法度了。

⑹第 7 畫面：只要在中間放個炸彈就可解決兩個石筍了，當然，放好炸彈後要趕快往上跳，以免被炸死。底下的門，一放炸彈之後，要往左走並爬上梯子，如此，門一炸開，你就不怕飛奔而出的瘋狗了。

⑺第8、9畫面，應難不倒聰明的各位吧？！至於第 9 畫面的機槍手，可以不甩他，但如果你看他不爽，從背後給他一槍不就解決了？！

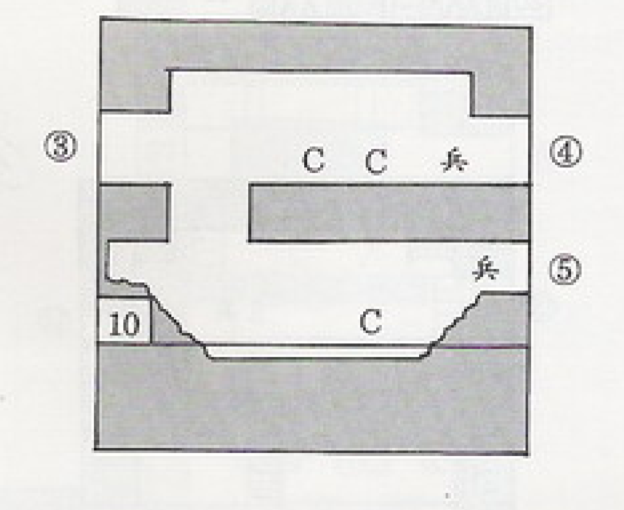
⑻第10畫面：我勸你最好趕快到下層來。

⑼11畫面：柵門沒什麼可怕，趁它縮回去時，快速匍匐通過就是了。

⑽12畫面：用跳的即可通過三個滾桶。

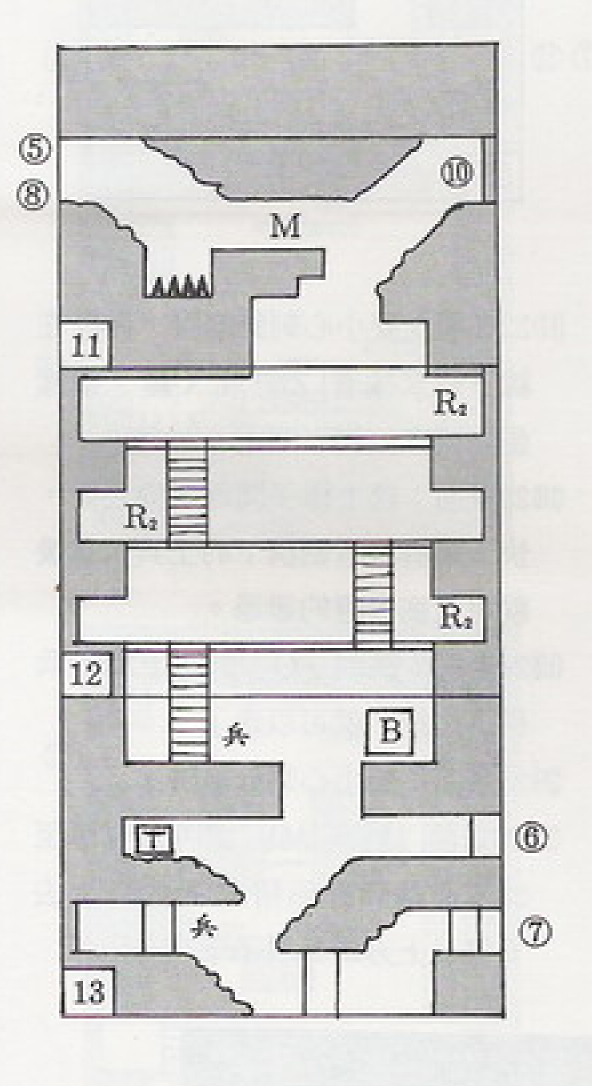
⑾13畫面，別忘了走第⑥通道。

⑿14畫面：在「O」處向右捅一棍，會伸縮的刺就縮進去了，然後向右跳，爬下樓梯，走到第⑨通道。



⒀從第⑨通道出來是17畫面，跳下來站在「O」處，把士兵解決後，走到門前裝炸彈，此時，此面的兵會被引下，快向左走，炸彈一炸，便把士兵也一起解決了。繼續走吧！！至於16畫面，有必要上去嗎？！不必了。

S：起點
D1：跑得快的狗
D2：跑得慢的狗
A：機槍手
☆：須用炸彈炸開的門
B：子彈
T：炸藥
E：狼牙（一碰就死）
R1：用人力才能引動的滾桶
▲▲：石筍（一碰就死）
C：寶物
M：柵門
R2：自己會動的滾桶
F：會伸縮的刺
▲：尖刺
K：刺針陷阱



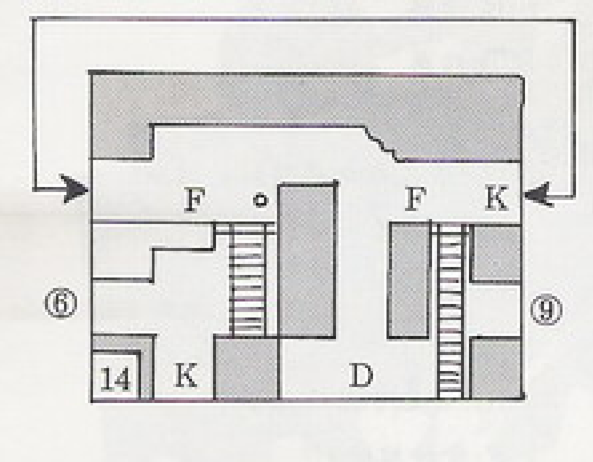
⒁18畫面：小心石筍，用炸彈通過後往下跳時，有小刺針陷阱，不過，只要站在「O」處就沒事，然後往右跳，走⑪通道，除非你要補充炸藥，不然不必到19畫面。

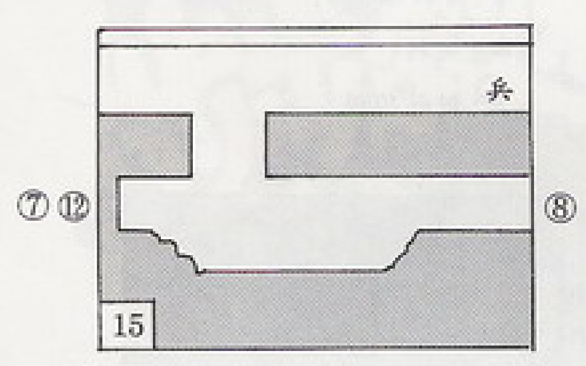
⒂第20畫面，只要向右跳走⑬通道就好了，不必再爬到上層自找麻煩。至於刺針陷阱，跳下後再向右捅一棍，就……。

⒃21畫面：一定要走右邊梯子，不然



會被刺死。另外，千萬不要誤走了⑭通道，因為⑭通道會回到第5畫面。





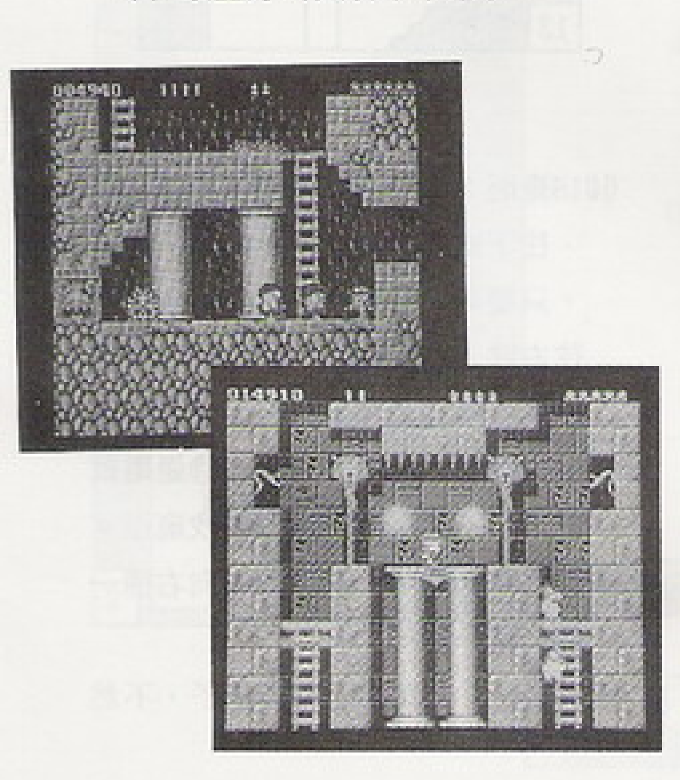
⒄22畫面：要小心刺針陷阱，最好在跳下時緊按著[Z]鍵或[X]鍵，這樣便能跳在兩側石頭上。

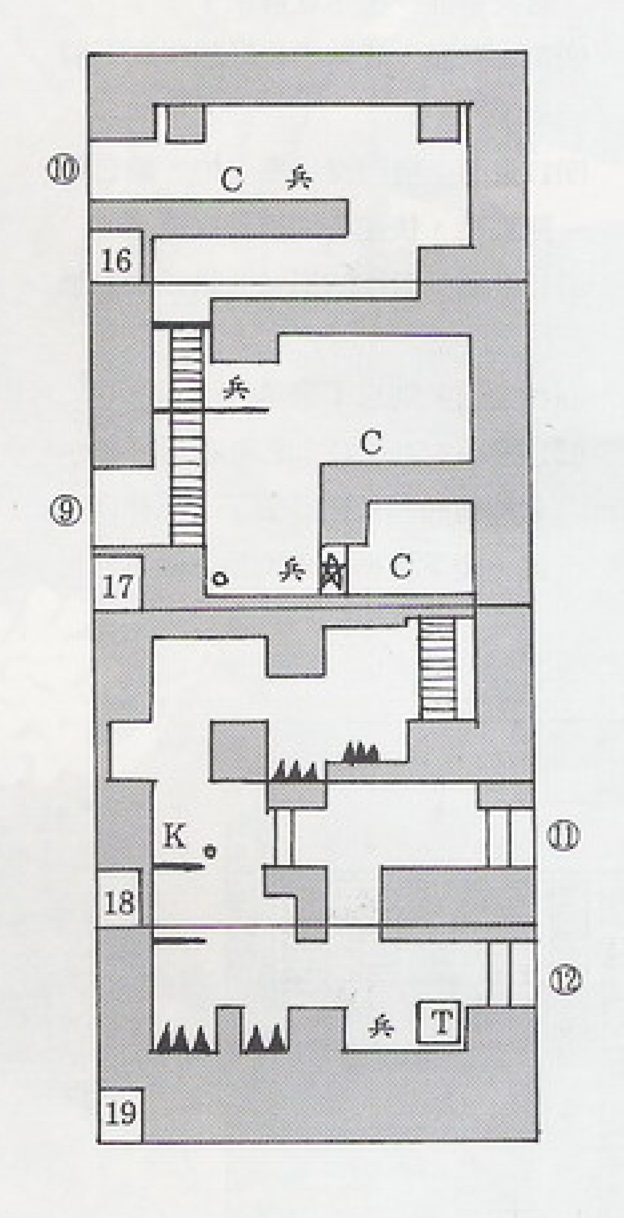
⒅23畫面：跳上梯子閃過瘋狗之後，快下來解決右側跳下的士兵，然後就可大搖大擺的通過。

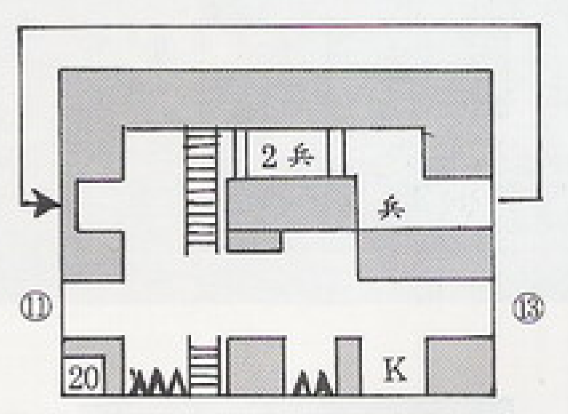
⒆24畫面：跳到「O」處將上層的兵引下之後，就可以走了。

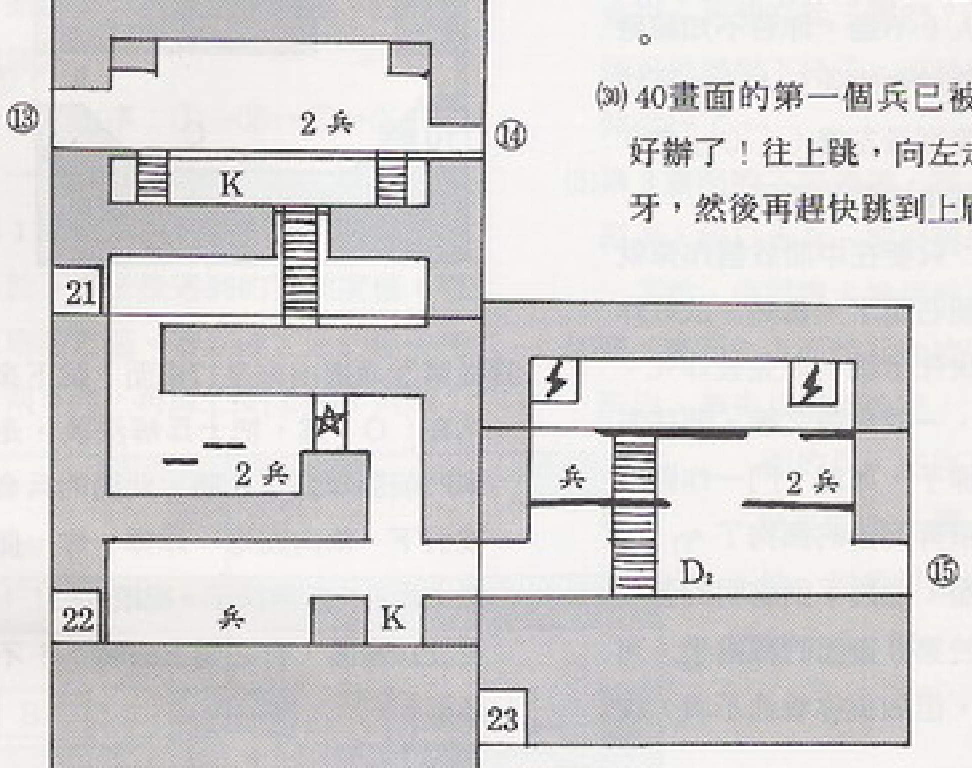
⒇25畫面：要小心刺針陷阱。

㉑26畫面：跳到「O」處將兵引落至25畫面讓刺針陷阱刺死後再上去（但最上方的兵引不下來）。









㉒27畫面：先下到「O」處，將兵宰了，此時，「V」處的兵會跳下，看好空檔，跳上橫木（千萬別跳上去時剛好是在刺針陷阱處，否則就※@☆？！！……），再跳上梯子就可以了。

㉓28畫面：通過柵門後，小心刺針陷阱。

㉔29畫面的刺針陷阱，即使是「空中飛人」喬丹來了也不可能一下子就跳過，怎麼辦呢？其實也不難，一次不成，那分為兩次就好了，跳到「O」處，再向右跳不就避過陷阱了？！（此處請多加練習，自行拿捏位置）

㉕30畫面：從放寶物處跳下後要趕快再跳一下，不然被狗咬一口而染上狂犬病，我可不負責。

㉖32畫面：要小心刺針陷阱，相同的，跳下時緊按[Z]鍵就站在橫木上了。

㉗33到37畫面，小心一點應該就可以輕鬆通過才對。

㉘38畫面：跳過狠牙後，就可利用「V」處的彈簧地板跳上橫木，不過，上去之前要先算好兵來回的空檔。

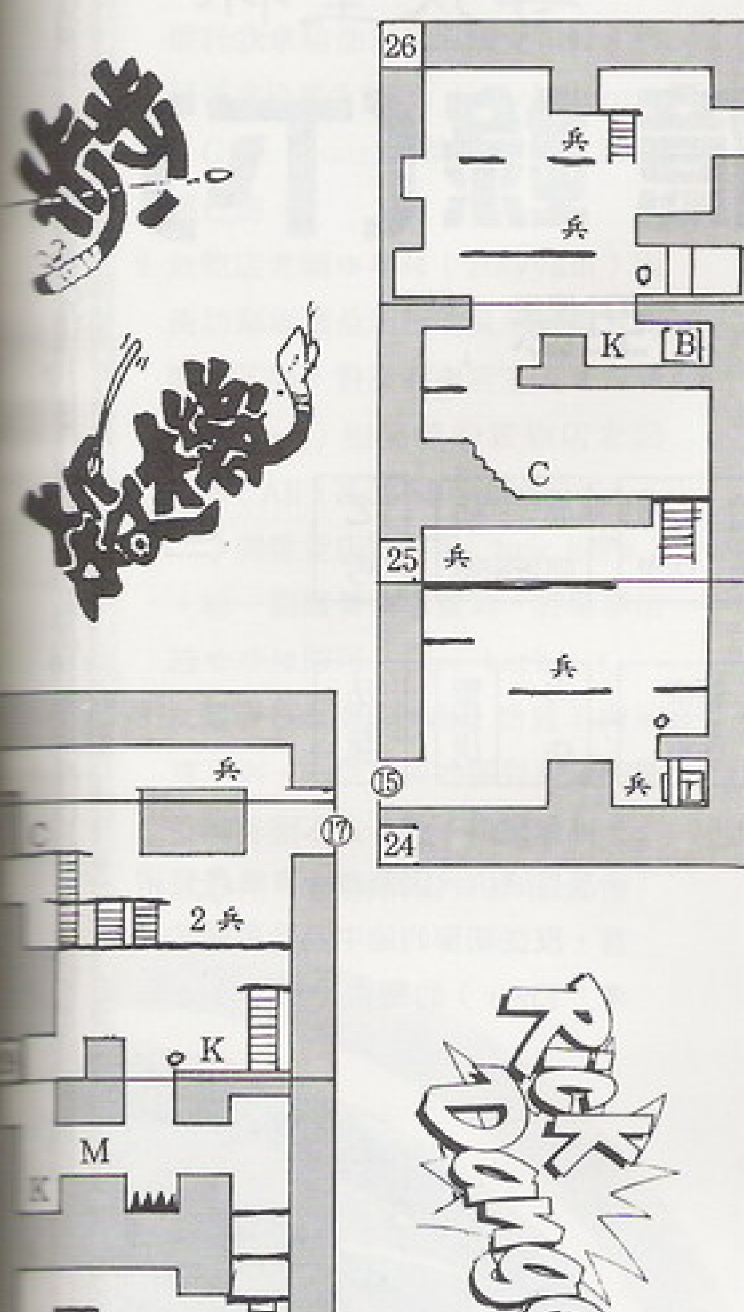
㉙畫面沒什麼困難，但幹掉最上方的兵後，要跳至「O」處，再向左走，如此一來，40畫面的兵便會被你所引而漸漸接近狠牙，然後…哈哈！！只聽到自己的「蒼海一聲笑」。

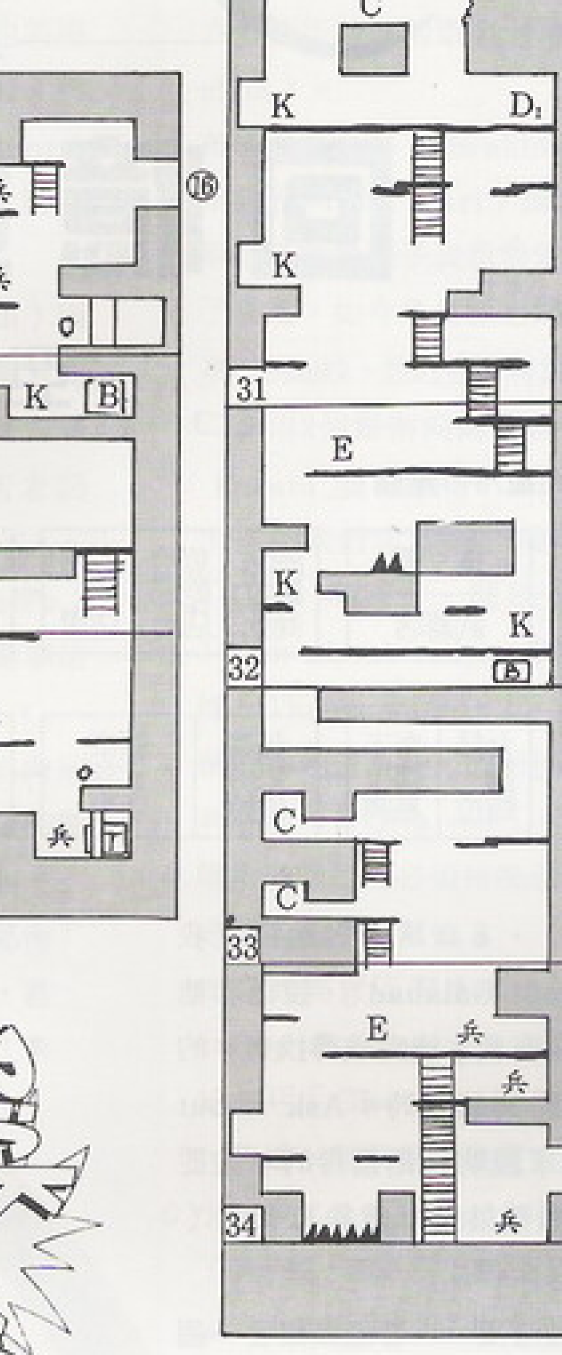
㉚40畫面的第一個兵已被解決，就好辦了！往上跳，向左走再跳過狠牙，然後再趕快跳到上層，千萬別

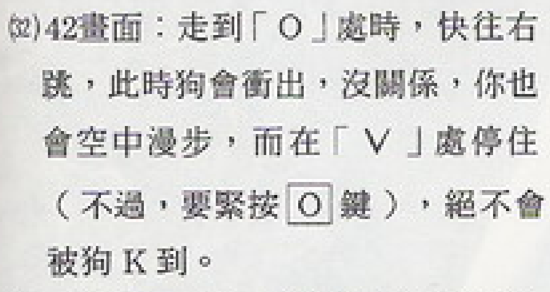


把第二個兵引落下層，不過，你就麻煩了。

(31) 41畫面：要小心別碰到尖刺，然後從梯子爬下即可。

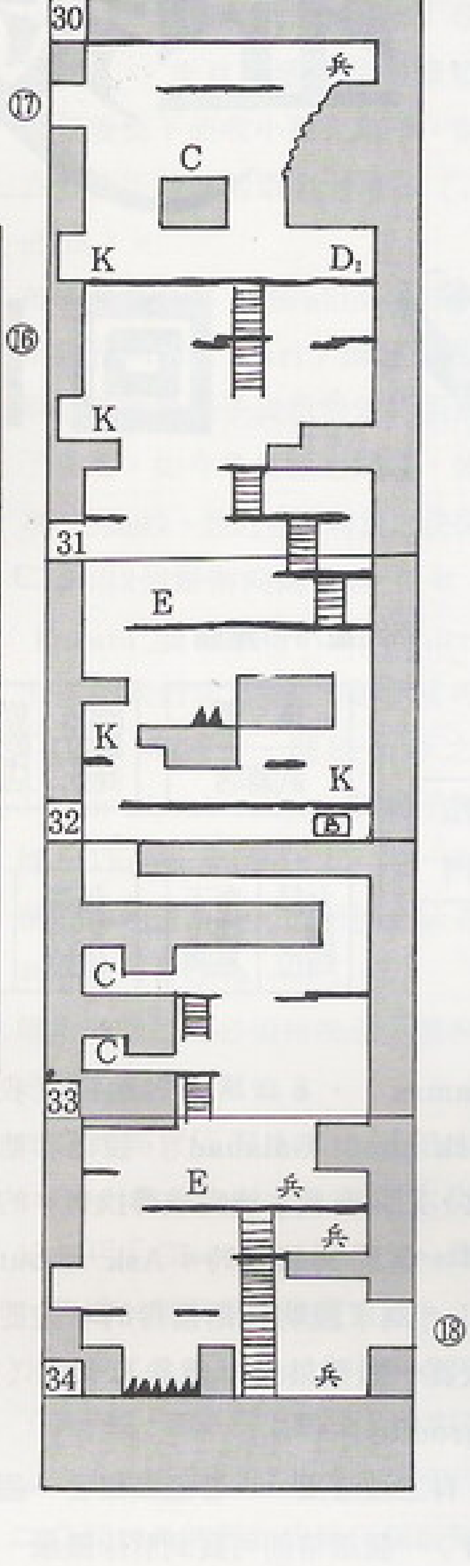


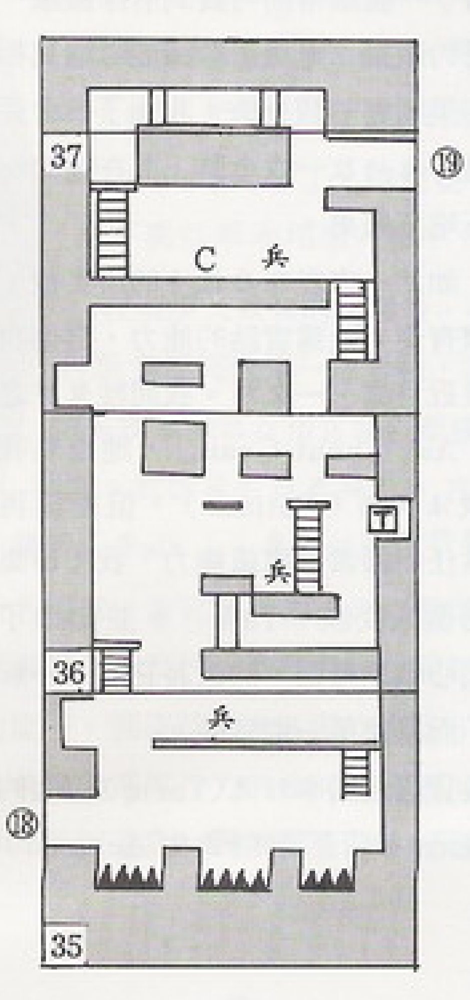




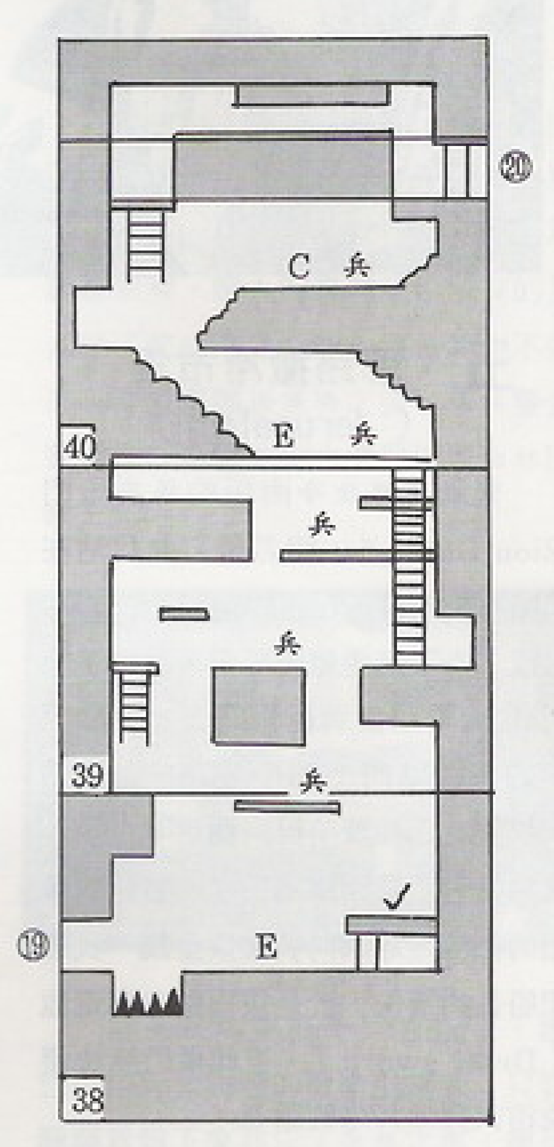
(32) 42畫面：走到「O」處時，快往右跳，此時狗會衝出，沒關係，你也會空中漫步，而在「V」處停住（不過，要緊按 O 鍵），絕不會被狗K到。

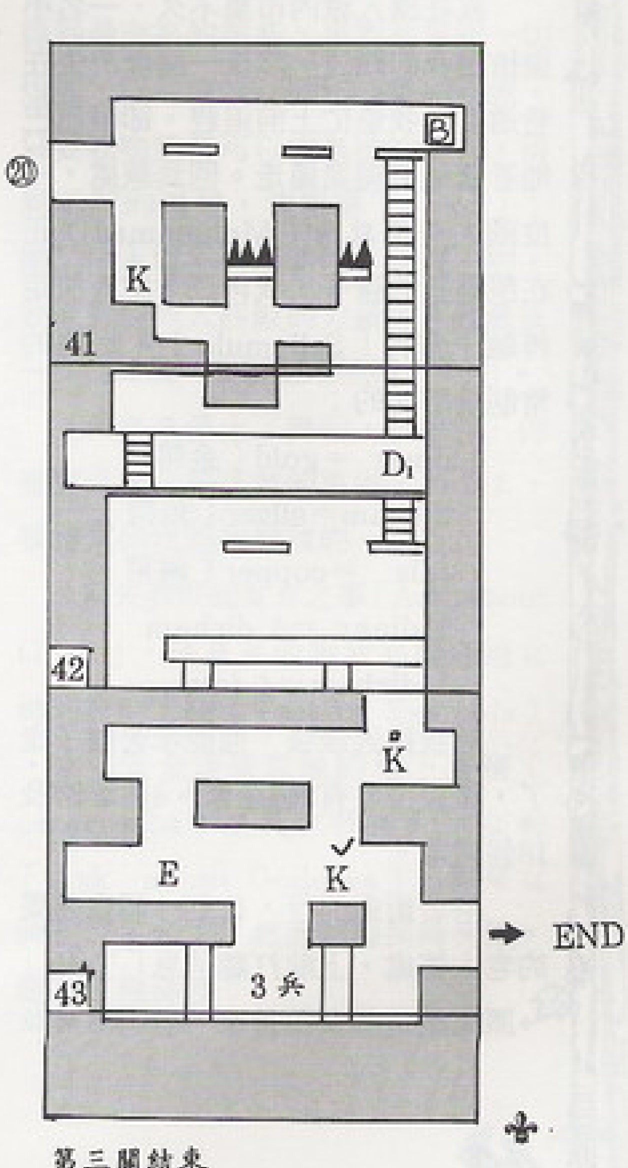
(33) 43畫面：「O」處的刺針陷阱要小心，仍然一樣，跳下時緊按 Z 鍵，便不會被刺死。而「V」處的刺針陷阱，只有從上面跳下時才有，若是從同一層跳過來，則「平安無事」。好了，再向右走吧，走出這





個畫面，就……第三關結束了！！如何，你們有我這麼帥嗎？哈哈，小事一樁。現在，讓眼睛休息一下，下期敬請繼續收看「步步殺機大結局」。





第三關結束



亞瑟王傳奇

——尋找聖杯

回憶錄(下)

／亞瑟

五、耶路撒冷市集 (Jerusalem)

來到耶路撒冷南面的錫安城門(Zion Gate)外，四名帶刀傭兵站在緊閉的城門口，在獲知企圖「Talk」之後，為了避免無謂紛爭，我給了他們4枚銅幣以便到西側門去。果然西側的賈法城門（Jaffa Gate）已開，牧羊女正趕著羊群向西走下山坡，梅林警告要我別跟過去。一名狀似無賴的傢伙跑過來向我強索金錢，我想起船長的警告，於是拔出劍來嚇走他「Draw sword」，但此舉仍無法避免稍後突如其來的噩運。

就在進入城內市集不久，一名小偷搶走我的錢袋，然後一溜煙消失在巷道裏，我急忙上前追趕，卻眼巴巴地看著他攀繩索遁走。回到原處，一位商人穆罕默德（Mohammed）正在照顧我的驢子，我再三考慮後決定將驢子賣掉「Sell mule」。此地的幣制是這樣的：

dinar ＝gold（金幣）
dirham＝silver（銀幣）
fals ＝copper（銅幣）
1 dinar ＝4 dirham
1 dirham＝4 fals

等我接過錢袋，他便牽著驢子走了，錢袋中共有2個金幣、4個銀幣及18個銅幣。

沿著街道而行，來到一個賣蘋果的老太婆處，上前打聽消息「Talk」。原來她是個女預言家，名叫泰姆拉

耶路撒冷市集圖

賈法城門	瑪麗 武器店	陶罐商 法拉比	魚乾店 哈耶姆	穀物店 阿里	旅店 阿胥密德	乞丐
	女攤販 莎拉	布商易 不拉貢	蔬果攤 泰姆拉	雜貨店 泰利克	肉店 聖物店	法提瑪

（Tamra），葛拉漢曾對她提起我「Ask about Galahad」，說道若他失敗，則只有我才能完成尋找聖杯的大事。當問到蘋果時「Ask about apple」為了證明我是值得的，她要求我買一顆蘋果以奉獻給維納斯（Aphrodite）。

有三種蘋果——普通蘋果要一個銅幣；一個銀幣則可買到解除饑餓、乾渴的蘋果；雖然苦澀卻能考驗真相的蘋果則要一個金幣。我想了一會兒，給了泰姆拉一枚金幣，並在她的吩咐下吃了蘋果。

如此一來在耶路撒冷的市集裡，我擁有使人吐露實話的能力，這使我更接近目標——聖杯。我問她聖杯之事「Ask about Grail」，她指點我去找法提瑪（Fatima），但拒絕再提供任何線索。靠這能力，我和市集裡每個人交談「Talk」，並知道了他們心中的難題，然後將它們一一解決，而通過第一道考驗。

1.雜貨店老闆泰利克(Tariq)和他的表兄，旅店老闆阿胥密德(Achmed)，反目成仇。因為阿胥密德違背諾言，沒從朝聖的途中為他帶回艾爾澤（Elzer）的聖物（relic），而





惹惱泰利克，泰利克拒絕賣掃帚給他，以致旅店污穢不堪。

⟹到艾思美（Ismail）的聖物店用一個金幣買 Elzer 的聖物「Buy Relic」，把聖物送給泰利克「Give Relic」，泰利克以為是他的表兄為了和好而託我拿來，因此也將掃帚託我拿給他表兄以接受和好。將掃帚拿給阿香密德「Knock door」「Give broom」後，便完成第一項任務。

2.魚乾店老闆哈耶姆（Hayyam）因街坊鄰居嫌他店裡的臭魚味薰人而悶悶不樂。對街的肉店主人法瓦茲（Fawaz）和隔壁的穀物店老闆阿里（Ali）甚至不願賣東西給客人。

⟹到雜貨店買藥草「buy herb」，給一個銀幣便可買到，將藥草送給哈耶姆即可「Give herb」。

3.女攤販莎拉（Sarah）想買羊肉卻買不到，一位可憐的孤兒在她的攤位前徘徊不去，肚子餓餓難耐。

⟹用一個銅幣向莎拉買食物「Buy felafel」，再把食物拿給小孩「Give felafel to urchin」。到肉店花6個銅幣買塊羊肉「Buy lamb」，再把羊肉送給莎拉「Give lamb」。莎拉有感於我的慷慨，自覺羞愧下便收小孤兒為子，供他衣食住所並為他取名約書亞（Joshua）。

4.布商易布拉興（Ibrahim）對妻子不忠和瑪麗（Mari）幽會，卻將原本要送給妻子表示摯愛的面紗給了瑪麗，如今瑪麗拒絕歸還，倘若拿不回面紗，他的妻子將與之決裂。

⟹用2個銀幣向陶罐商法拉比（Farabi）買面鏡子「Buy mirror」，再到武器店外向二樓呼喊瑪麗「Call Mari」，問她面紗之事「Ask about veil」，將鏡子拋給她「Throw mirror」，她一高興便將面紗丟下來。把面紗拿給易布拉興便可「Give veil」。

5.牆角邊的乞丐必須每晚忍受寒凍，過路人卻不願幫他。

⟹到雜貨店向泰利克買包木炭「Buy charcoal」，再把木炭送給乞丐「Give charcoal」，此外，再送一個銅幣給他買食物。

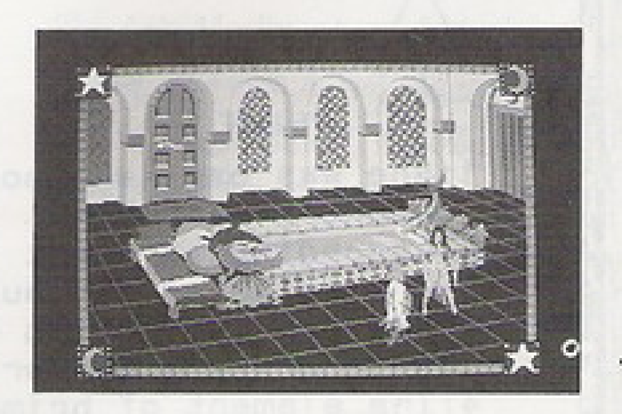
6.小女孩艾歐妮（Ione）不小心弄翻了鴿子籠，鴿子飛上武器店的遮陽篷上，艾歐妮不敢回去向女主人交代。

⟹到阿里的穀物店用三個銅幣買包穀子「Buy grain」，再到鴿子處，把穀子灑在地上「Throw grain」，牠們便會飛下來並乖乖地進入籠中。

在解決艾歐妮的問題後，她告訴我已完成第一道考驗，我必須去找泰姆拉女預言家以便獲得裁奪。我依言去見泰姆拉，在交談後「Talk」，泰姆拉稱讚我是實至名歸者，並可獲得知識作為獎賞。她要我去找門上有新月和星星記號的屋子，那便是法提瑪居住的地方，法提瑪是最強有力的聖杯守護者。泰姆拉並贈送我一顆解除饑餓、乾渴和疲倦的青蘋果。



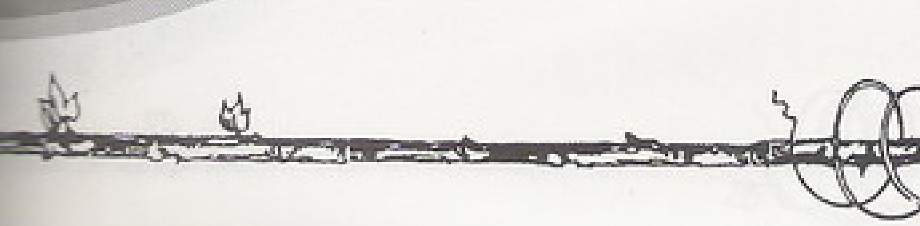
我告別泰姆拉，來到法提瑪的屋前，敲門後「Knock door」進入屋內。只見一位妖冶的女郎衣著單薄地跳著熱舞，誘人的身材只怕所有的男人見了都會為之心動，連梅林也不例外。在觀察過法提瑪之後，梅林警告我說她有股神奇的力量足以與梅林匹敵。



和法提瑪交談時「Talk」，她想以精神和肉體的歡愉引誘我，只要我願意留下來並忘了聖杯之事，便可得到最充裕的美酒、果實並忘卻一切煩惱，以治療我身體和心靈的疲憊，只要我吻她便可以成為她的愛人，得到所有的滿足，我拒絕了「No」；她又以永恆不朽為條件，只要一吻，我便擁有無人匹敵的力量，在她最後一次詢問後，我堅定地拒絕「No」。

法提瑪停止了舞蹈，說道：「你確實是個名符其實的英雄，亞瑟王，我將幫你找到你想找的。」

首先我問起聖杯之事「Ask about Grail」，法提瑪告訴我必須通過女神的符號考驗（Test of Symbols），才能安全走過危險的地下墓窖（catacombs）；其次我再問到女神「Ask about Goddess」，原來女神有許多名字，然而無論何時何地，她有三種神性：



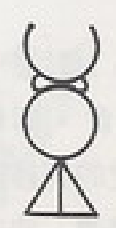




於是我再問她考驗的內容「Ask about Test」，法提瑪說在門後方有塊石匾，上面有六個凹槽各代表有關於女神的問題，旁邊有六塊刻著女神符號的石版，我必須找出各個問題所相對的女神符號，答對所有問題才算通過。她並要求我交出身上的金錢以保持虔敬的心，我依言交出錢袋「Give purse」，進入右側的房間。

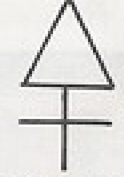
謎題與相對的女神及其符號如下：

1.白色處女（White Virgin）：更新、創造生命
2.紅色聖母（Red Mother）：滋養、保護生命
3.黑色老太婆（Black Crone）：死亡、毀滅的力量



ASTARTE

1:She was the Goddess of Byblos.
2:Among her other names were Astroarche, Attar-Samayin and Ishtar.
3:The Israelites burned incense, offered wine and baked cakes in her honor.
4:She had a great shrine at Aphaca.
5:King Solomon built a sanctuary in her honor in Jerusalem.
6:Her priestesses were famous for their skill in astrology.

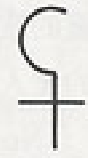


ATHENE

1:She was earlier known as a Goddess in the country of Libya.
2:According to Greek legends, she was born from the forehead of Zeus.
3:She was the patron of architects, sculptors, spinners and weavers.
4:The element of brimstone was associated with her.
5:The name of her major temple means virgin-house.
6:She was renowned for her wisdom, which was often represented in the form of an owl sitting upon her shoulder.



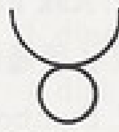
更正：
上期攻略第27頁第 1欄第11行的Gawain應為Gawaine，第28頁第一欄倒數第三行的destinetion應為destination。



CERES

1:To the Romans she was known as Mother of the Harvest.
2:In Greek, her name was Kore or Demeter.
3:She was a guardian of grains and the field.
4:Her major festival was celebrated on April 19th.
5:She was renowned as The Lawgiver and her priestesses helped to found the legal system of Rome.
6:Her sacred women were titled Matronae and ruled Rome for hundreds of years.





ISIS

1:To the Egyptians, she was known as Hathor.
2:Another title for her is Giver of Life.
3:Another title for her is The One Who Is All.
4:She gave birth to the sun and granted immortality to rulers.
5:The yearly flood of the Nile was caused by the tears she cried.
6:Her priests and servants were known as Pastophori.





VENUS

1:The Romans knew her by the name Aphrodite.
2:Mirrors are considered her sacred objects.
3:The Morning star and Evening star are named for her.
4:Her sacred day is Friday on which day her followers would eat fish.
5:Her sacred element is copper.
6:One of her most important shrines was on the island of Cyprus.

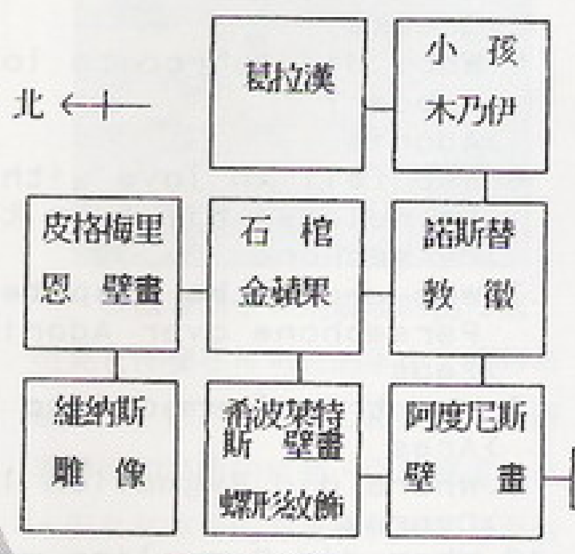


VESTA

1:She was known to the Romans as Hestia.
2:In the ancient language of Sanscrit, her name means shining.
3:She is the Guardian of Innermost Things.
4:Her sacred fire was tended by six women who took vows of chastity for thirty years.
5:Her hearth fire is thought to be the center of the earth.
6:She is the guardian of home and hearth.

六、地下墓窖（Catacomb）

由於在加薩請教過老學者，再加上梅林平日的教導，我不費吹灰之力



地下墓窖圖



便將六個問題全答對了。通過法提瑪這一關，她要我去找到看守地下墓窖入口的祭司（hierophant），我並由她口中得知「Ask about hierophant」，祭司是個年老有智慧的人，愚笨的人卻因他的外貌而躲避他。我想起對街的乞丐或許便是這位祭司，於是前去找他。

果然他便是守護者之一，由他口中得知「Ask about Galahad」，前不久葛拉漢雖未通過符號考驗但仍進了墓窖至今還沒出來。問及聖杯時「Ask about Grail」，我要求他打



開墓窖的門「Open the catacomb」。由於我已通過法提瑪的符號考驗，祭司送給我一瓶解藥可以治療在墓窖中毒鼠的囓咬，但僅能用一次。話剛說完，墓窖門打開，我緩緩步入黑暗中。

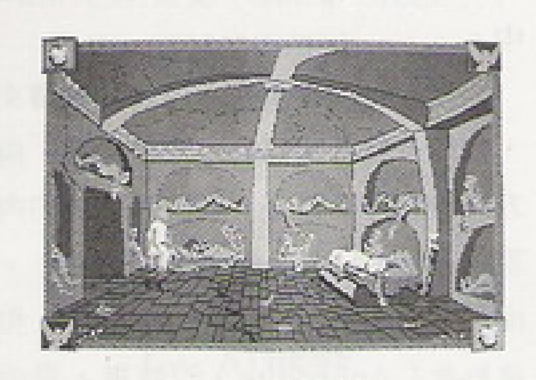
剛進入墓窖中，一陣腐臭味傳來，四處是纏著布條的木乃伊屍體，南方的牆壁有幅壁畫，我問梅林畫的內容「Ask Merlin about Mural」，得知是有關阿度尼斯（Adonis）和維納斯（Aphrodite）的故事，畫中的金蘋果樹提醒我金蘋果是維納斯的象徵。來到另一間墓室，一個太陽狀的符號引起我的注意「Ask about Symbol」，原來這是諾斯替教（Gnostic）的符號，請教梅林「Ask about Gnostic」才知道「諾斯替」便是智慧的意思，它是一種基督教派在追求天文知識的儀式，他們敬拜索菲亞（Sophia）——智慧女神；此地便是他們逃避羅馬人追查的地下崇拜所。而索菲亞「Ask about Sophia」是諾斯替教徒心目中創造宇宙之神，他們允許女性擔任神職者，這使得羅馬的基督徒十分憎恨諾斯替教徒。

在一間墓室中，我發現一具小孩的木乃伊，頸項上掛著一條六角星項鍊（medallion），它具有驅邪的作用。為了防止邪靈的侵害，我於是用劍將它挑起「Use sword get medallion」。由此進入另一間墓室時我終於看到了葛拉漢！他就躺在一具石棺上奄奄一息，看來似乎被毒鼠咬過。冷不防一隻大老鼠撲上我的後背，狠狠地咬了我一口！在尚未感覺到疼痛前，我卻已意識到死亡的來臨。





我甩掉老鼠，急忙上前檢視葛拉漢，梅林提醒我他就快死了，我取出解葯給他服下「Give　Elixir」，葛拉漢發出微弱的聲音……。



「亞瑟…………我就知道你會來救我……………離開此地的唯一方法…………給維納斯的禮物…………你必須拿給她………拿給她…………」葛拉漢還沒說出禮物是什麽，便又昏沈沈地睡著了。現在我必須儘快找到聖杯，只有它才能救我的命了！

墓窖中另外有兩幅壁畫，亦請教過梅林「Ask Merlin about Mural」，原來一幅是關於希波萊特斯（Hippolytus）之死；另一幅是皮格梅里恩（Pygmalion），都是和維納斯有關的故事。在希波萊特斯壁畫旁的門四周並繪有螺形紋飾（Spiral），梅林告訴我「Ask about Spiral」，順著太陽運行方向的是太陽螺紋，代表的是男神（God）；反之則是月亮螺紋，代表女神（Goddess）。

一座巨大的石棺引起我的好奇，在這間墓室裏，甬道和牆壁繪有彩色的幾何圖案。石棺蓋上刻有碑文，由於光綫太暗，因此我驅前細看。不料，石棺蓋卻緩緩打開，一隻枯瘦的手伸了出來，一陣令人毛骨聳然的聲音自棺中傳出……。

「我聞到新鮮的血肉氣味，靠近點，我這兒有黃金寶藏，過來看看吧！」

我壯膽上前，那隻手向我疾探而來，卻猛然在空中打住，原來是被我身上的六角星項鍊嚇住了。我查看棺內「Look in」，發現在棺內一端有個金光閃閃的金蘋果，於是我將它拿起「Get　apple」。棺蓋又緩緩蓋上，這回我看到了蓋上的文字「Look lid」，在六角星記號下刻著……。

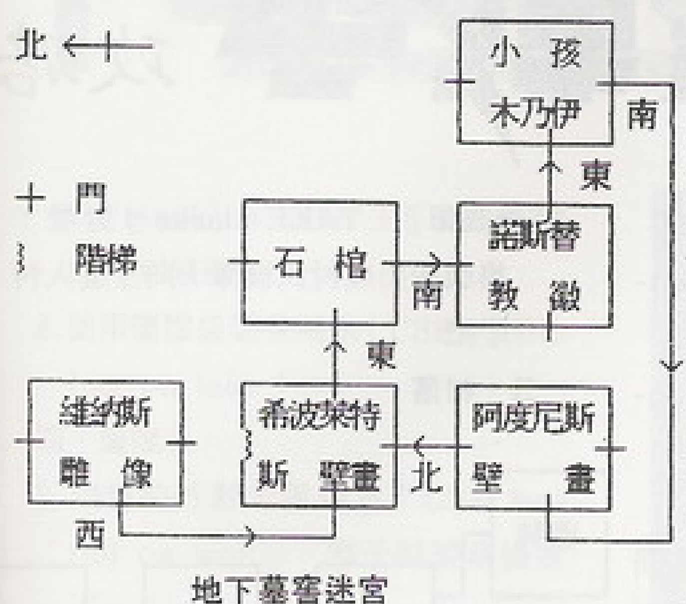
「詛咒躺在這裏的祭司，他背叛並偷走女神的神聖寶物，藉由六角星的記號，他被囚於此並由衆星女神看管著，留意啊！讀這段警告文字的人…」

最後我來到一間密室，當中只有一座維納斯女神的雕像，她的左手上有隻石鴿子，右手則是空的，我想金蘋果就是女神的聖物了，於是物歸原主「Give gold apple」。令人驚訝地，雕像開口說話了。由於聖物的齊全，她願幫我離開墓窖，從此刻起，墓窖中所有的門都可能是陷阱，我必須通過六個問題的測驗，回答有關女神（Aphrodite）的問題：

```
 1.What is Aphrodite's sacred number?
   >six (6)
 2.In the kingdom of Flora, what represents
   fertility and is sacred to Aphrodite?
   >apple
 3.In the kingdom of Fauna, what represents
   fertility and is sacred to Aphrodite?
   >dove
 4.To what people was the Goddess well known
   as Aphrodite?
   >Greeks
 5.Whom did Aphrodite love that was killed by
   a boar?
   >Adonis
 6.Who fell in love with Adonis and refused
   to release him from the Underworld?
   >Persephone
 7.Who ended the dispute between Aphrodite and
   Persephone over Adonis?
   >Zeus
 8.Who transformed into a boar and killed Adnois?
   >Ares
 9.Where did Pygmalion live?
   >Cyprus
10.Whom did Pygmalion worship?
   >Aphrodite
11.Whose company did Pygmalion disdain?
   >women (woman, female, girl)
12.Of what was the statue made, that Pygmalion
   carved?
   >ivory
13.What did Aphrodite give to the statue to
   reward Pygmalion?
   >life
14.What is the name of the King who was father
   to Hippolytus?
   >Theseus
15.Upon what did Hippolytus ride to go to the
   hunt?
   >chariot
16.Who did Aphrodite make to fall in love with
   Hippolytus after he scorned the Goddess?
   >Phaedra (stepmother)
17.Upon whom did Theseus call for vengeance upon
   Hippolytus?
   >Poseidon
18.Who was dragged to death behind his chariot?
   >Hippolytus
```

在正確地答完所有的六個問題之後，女神將石鴿子送給我，並吩咐我在用劍和盾證明自己之後，便是使用石鴿子的最佳時機。而要離開墓窖，我必須通過六道門，從這間墓室起，我所選擇的門的方向依序是：

西→東→南→東→南→北

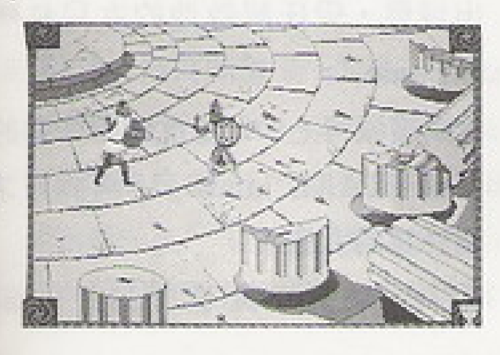


地下墓窖迷宮

藉著指北針「Use lodestone」，我先找出正確的方法，再依女神所指示的方向順序選擇每一道門，最後我來到希波萊特斯壁畫前，牆上登時打開一道密門，一具騎士骷髏從中掉出，密門中露出一道又長又深的階梯。走上階梯頂端，廣場刺眼的陽光射來，我已走出墓窖。

我站在一個圓型廣場上，此地曾是維納斯女神的神廟，傾圮的大理石柱顯示這裡有過輝煌的時期。我在廣場上繞了一周，忽然一位撒拉遜武士（Saracen）攔阻在前。應該是最後一位守護者了！

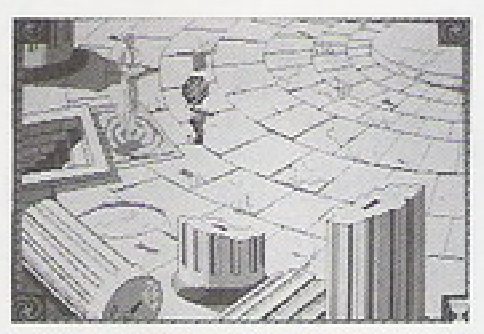
為了公平起見，他在地上擺了一頂頭盔，隨我的意思取用。此時，毒鼠的毒性使我體力漸衰，我取出泰姆拉的青蘋果食用「Eat apple」，以求恢復體力，雖然無法消除毒性，至少先渡過目前難關要緊。接著我上前將頭盔拿起戴好「Get helmet」，他一聲不響地衝刺而來，戰鬥由此展開……。



在起初雙方你來我往的殺伐中，我感覺他與我勢均力敵、不相上下，幾乎便如我的化身一般，彼此攻守迅速，並且各有斬獲。累積的傷痕、淋漓的汗水、凝重的氣喘聲以及沈重的腳步逐漸使雙方疲憊不堪，到後來守勢以乎取代了攻勢，久久的休息才換來一記遲鈍的攻擊。最後，我抓住空檔全力一擊，他的靈魂隨著屍體消逝化為一隻灰色的鴿子飛向空中，不久便消失在視綫裡，我取下頭盔，它也隨著戰鬥終止而消失踪影。

我依照維納斯雕像的指示，將石鴿子拿出拋向空中「Throw dove」，轉眼化成一隻活生生的鴿子在空中飛翔，維納斯的聲音在空中響起：

「跟隨鴿子到我這裏來吧！」



我隨著鴿子來到廣場的出口處，但見它停棲在維納斯的手中，維納斯說道，「由於你的決心和毅力，憑藉著聰明和高超的武藝，你已贏得聖杯，但聖杯本身的力量會判斷你是否值得擁有它。從你該開始的地方開始，按著你該轉的方向轉，計算石柱的數目直到我的神聖數字6為止，在那個石柱下，你將找到聖杯。」

說完維納斯便消失了，我看著她腳下的月亮螺紋「Look spiral」，突然獲得啓示，由此逆時針走到第六根石柱所在位置；推開石柱「Push pillar」，終於找到了聖杯！

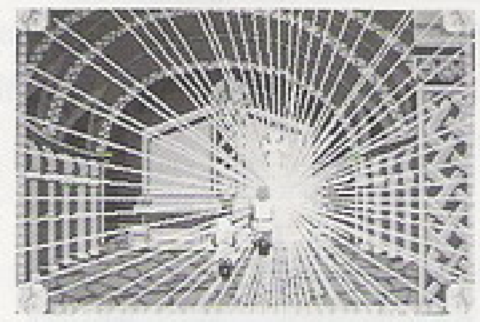
經由聖杯外覆的白布缺口觸摸到了聖杯，它的力量立即流經我的全身，並且使我恢復了健康。現在我必須儘早回到肯萊特——說時遲那時快，市集裡那個小偷又出現了，他一手搶走我手中的聖杯，飛也似地向出口跑去。這回我可不能再讓他逃了，我在後面狂奔追趕他。不久來到一處死巷中，老天！他又要藉繩索遁走了，聖



杯！肯萊特！一切都將成空了。不！幸運之神對我露出微笑，繩索斷了！

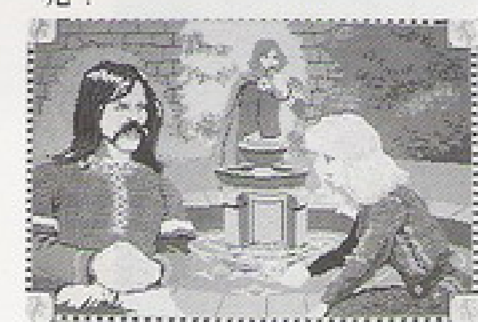
小偷跪地求饒，求我放了他。梅林要我慈悲地拿回聖杯放他一馬；或是一劍殺了這個畜牲。我想拿回聖杯就算了「Get Grail」，正要轉身離開，不料小偷拿出匕首向我後背猛刺！幸好有皮甲保護，我才免於一死，我想該讓聖杯來裁定這個小偷的命運了。我拿出聖杯、移開白布，在聖杯的光芒之下，小偷接受了應得的報應。

回到廣場，葛拉漢安好地等着我，藉由聖杯的力量回到肯萊特的神殿中，現在只能有一位神統治肯萊特了。我將聖杯擺在基督的祭壇上，隨即米夏拉的標幟消失無踪。聖杯的光芒四射，充滿在國土的每一角落，肯萊特又恢復以往的盛況，聖杯也完成它的任務消失不見。





在所有的圓桌武士、百姓和昆海兒的頌讚中，我通過了精神、肉體和智慧的考驗，看著昆海兒和蘭斯洛特兩人，肯萊特是痊癒了，而我的心呢？





時空冒險 未來戰爭 攻略

／Future Man

戰爭前夕

由於遊戲的說明手冊已附有一部份攻略提示，在此將略去不提，僅就一些細節須注意的地方再補充一下。

1. 在辦公室的地圖上有小孔，它的座標大約在座標方格最上一排右起第二個方格的右下角區域裏。
2. 檢查打字機發現的密碼是40315。
3. 進入祕密通道後先別急著按Enter鍵或空白鍵，在英文文字幕出現後，先移動遊標到密碼鎖（keypad）上，再按Esc鍵兩次，如此可節省移動遊標的時間。同一方法，在檢查密碼鎖後出現文字時，可先移動遊標到第一個數字4的按鍵，如此必可在時間內輸入密碼，不致被壓成肉餅。

現代都市叢林



一、祕密通道

1. 按按鍵4「OPERATE 4」
2. 按按鍵0「OPERATE 0」
3. 按按鍵3「OPERATE 3」
4. 按按鍵1「OPERATE 1」
5. 按按鍵5「OPERATE 5」

暗門打開，進入傳送室。

二、傳送室

1. 按操作台側的綠色按鈕「OPERATE green button」
2. 將紙送入操作台側的開口「USE sheaf of paper on opening」
3. 按紅色按鈕「OPERATE red button」
4. 撿起開口送出的文件「TAKE documents」
5. 走到右側的傳送機下。

動作迅速，在守衛來不及進入前，你便可順利傳送出去。再見了，現代！

1304年某王城

一、沼澤

小心勿跌入沼澤中，選擇陸地走到中央蚊子聚集處，保持一段安全距離。

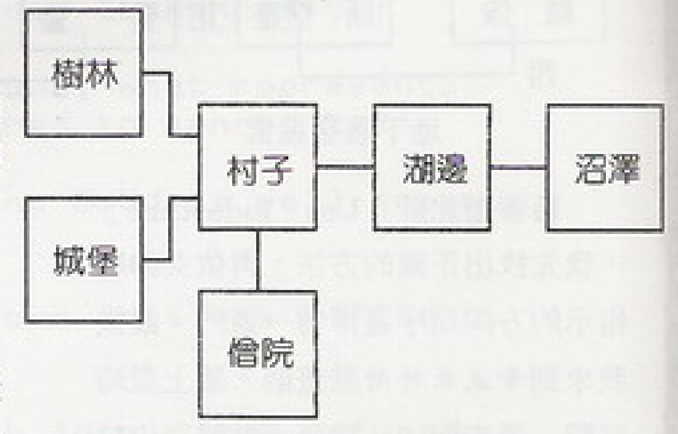
1. 用殺蟲劑驅趕蚊子「USE insecticide on mosquitoes」，再繼續向左走，樹下有一閃閃發光的物品。
2. 檢查發亮的物品「EXAMINE glint of light」拿起發亮的胸章（pendant）後，你向左行離開沼澤。

二、湖邊



1. 檢視左側的大樹樹根「EXAMINE foot of tree」，在樹洞中發現一條繩索（rope）。
2. 利用繩索攀上樹枝「USE rope on tree branch」，就在你快打起瞌睡時，有人來到湖邊潛水游泳，於是你急忙下樹。
3. 將他留下的衣褲都拿走「TAKE tunic」「TAKE slacks」對啦！換裝假扮成村民模樣，向左進入村子吧！

三、村落



先到左上角繞過護城河來到樹林中，大樹上有件僧袍。

1. 搖晃樹身「OPERATE tree」，從僧袍上掉出一個閃亮的東西。
2. 檢查地面「EXAMINE ground」，找到了一個銀幣（silver coin），可以到村子裏的旅店吃點東西囉！
3. 打開旅店的門「OPERATE door」
4. 把銀幣拿給店老板「USE silver coin on innkeeper」店老板招呼你吃喝，你聽到鄰桌的陌生人竊竊私語，並記在腦海中。用過餐後，起身離開旅店。來到城堡的護城河上。
5. 把胸章拿給守衛看「USE pendant on guard」守衛立刻請你進入城堡。與國王朶林一番交談後，你步出城堡，受任解救他的女兒拉娜（Lana）。
6. 來到護城河上，取走沈睡中守衛的長槍「TAKE lance」。再到方才樹林裏的大樹下。
7. 用長槍將僧袍挑下「USE lance



Future Wars
ADVENTURES IN TIME

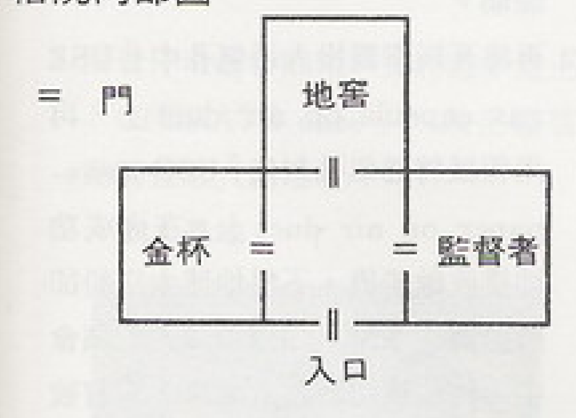
on monk' s habit」再度換上僧袍。到湖邊去。

8.使用塑膠袋裝些湖水「USE plastic bag on lake」

四、僧院

1.到僧院外對大狠潑水「USE bag full on wolf」，電子狠短路燒毀了。
2.進入僧院內「OPERATE door」
3.以順時鐘方向在四方形界綫外移動，進入監督者的房間「OPERATE door」
4.監督者要你去倒杯飲料，到金杯所在房間「OPERATE door」
5.拿起金杯「TAKE cup」

僧院內部圖



6.到地窖去，用金杯裝酒「USE cup on barrel」（上兩排靠右的第一桶都是裝滿酒的）。
7.到監督者的房間，待他喝醉不醒人事後，搜查他的身子「EXAMINE father superior」，找到一遙控器。
8.用遙控器打開櫃子「USE control device on piece of furniture」找到一片磁卡，背面註明"Bio Challenge"（生化挑戰）。
9.到地窖裏爬上梯子，用遙控器遙控頭頂上的酒桶「USE control device on barrel」，酒桶蓋上露出一入口，你爬進祕道。



10.拉娜公主被關在傳送室玻璃罩中，你看到玻璃罩旁的地上有顆瓦斯膠囊「EXAMINE gas capsule」，將膠囊拿起。
11.將磁卡插入控制台「USE magnetic card on console」，打開玻璃罩。

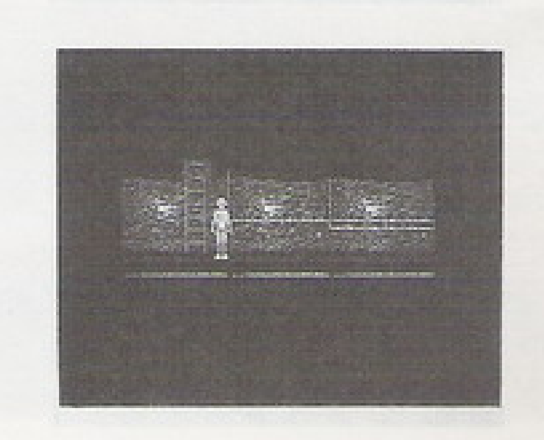
拉娜啓動此地的自爆裝置，並使用胸章將你們傳離此地，回到城堡中。國王和公主說明原委後，你和公主一起前往4315年的未來世界。

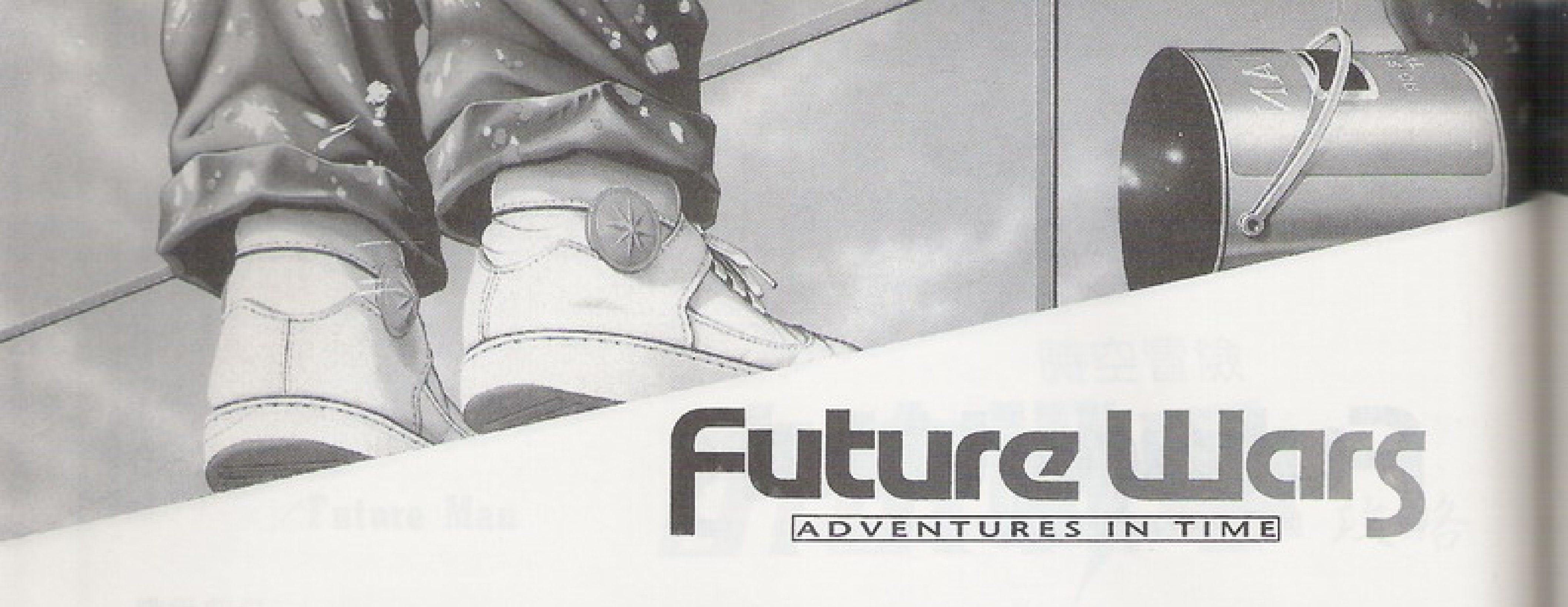
地球41世紀

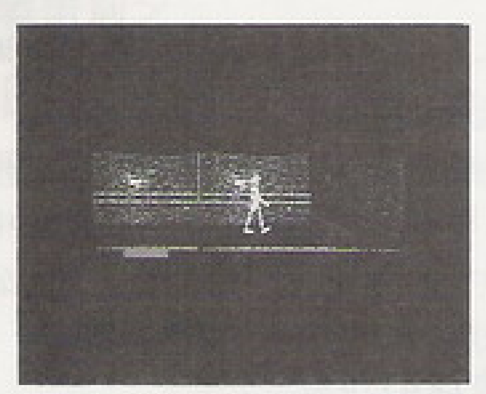
一、廢墟

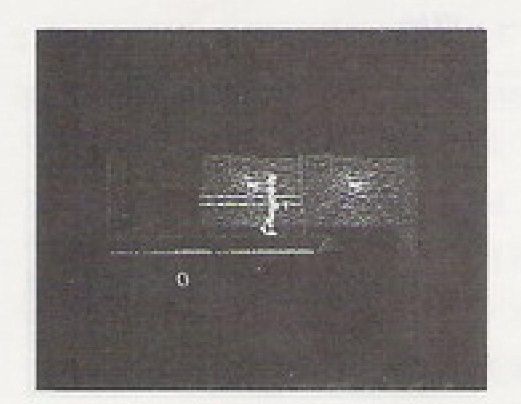


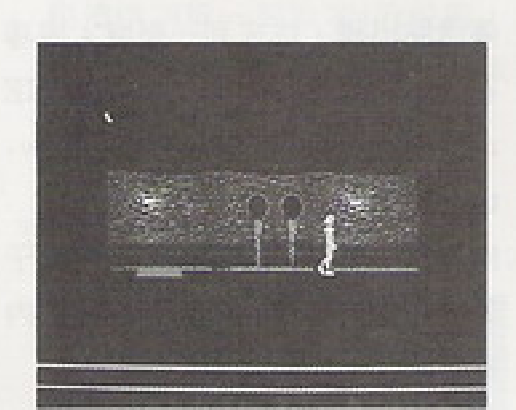
1.傳送點出錯，你來到一廢墟。搜尋右下角的瓦礫堆「EXAMINE rubble」，找到一支噴火器（blow-torch）。
2.向東行，看見瓦礫堆上有一盒子「EXAMINE box」，發現盒內有保險絲（fuses）。
3.檢查中間的瓦礫堆「EXAMINE rubble」，發現一出入口的蓋子，打開蓋子「OPERATE manhole cover」後，你進入地下污水道。
4.在地下水道裏。你看見一個瓦斯管栓頭，於是將噴火器拿出來灌瓦斯「USE empty blowtorch on tap」。

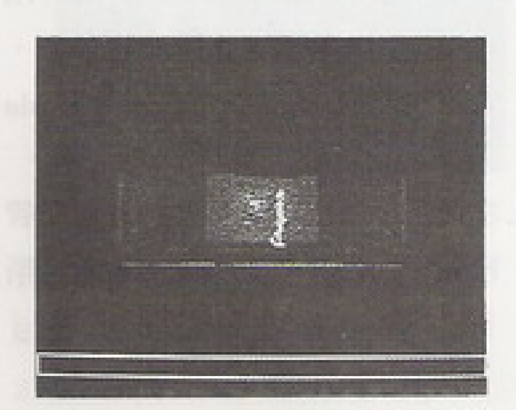


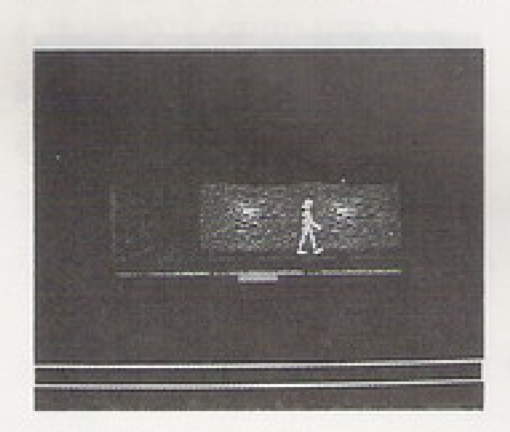


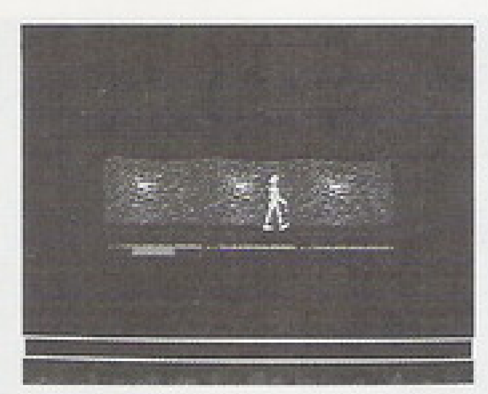


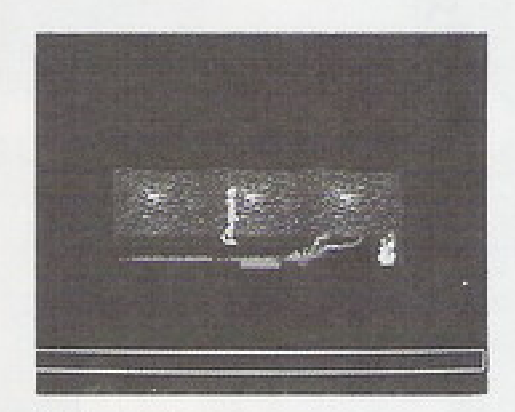






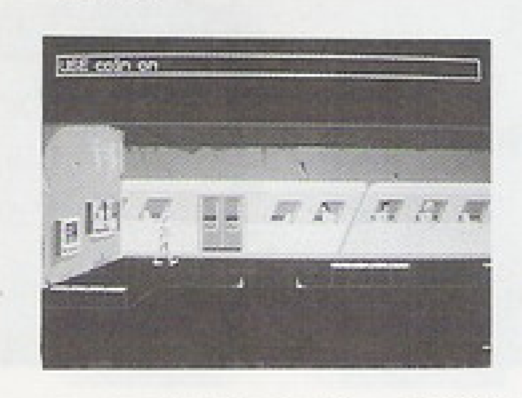






5.在地下水道步行時，你聽見有人喊救命，上前見一怪物正威脅一對母子，於是用噴火器攻擊怪物「USE filled blowtorch on mutated creature」後，婦人為你打開另一出口。

二、地下鐵



1.來到地下鐵車站大門外，用長槍把門上紅外綫感應器的鏡頭塵土挑掉「USE lance on videocamera」。大門打開後，進入車站。

2.到左側報紙販賣機查看退幣口「EXAMINE coin collector」，找到一枚硬幣。將硬幣投入投幣口「USE coin on money slot」，沒反應！再試一次！這回有反應了，掉出一份報紙，將報紙收好。地下鐵來了，快上車吧！

三、登機台

1.來到登機台後，先向南到廁所裏將壞的保險絲換掉「USE fuses on fuses」。

2.到登機台處，趁查票員正在看電視，以及櫃台小姐在化粧的同時，趕緊走上右側的登機口。

登機後，飛機起飛不久，卻被敵人強行劫持。

四、敵機

1.你醒來後發現被囚在一小室裡。用鑰匙將鎖著通氣孔鐵網的螺絲打開「USE key on air duct」，移去鐵網。

2.再將瓦斯膠囊投入通氣孔中「USE gas capsule on air duct」，再用報紙將通氣孔封住「USE newspaper on air duct」，在你成功地接收敵船後，不料地球太空船卻將船攔截下來。回到地球人上議會中，你被誤認為敵人間諜，而將被處以死刑。幸好拉娜及時前來解救。你自願和拉娜前往六千五百萬年前的百堊紀阻止敵人的陰謀。

地球白堊紀

一、太空船

來到陡峭的岩原上，拉娜交給你一把氣化槍，兩人並肩作戰消滅了太空船秀所有的敵人，拉娜不幸受傷(註)

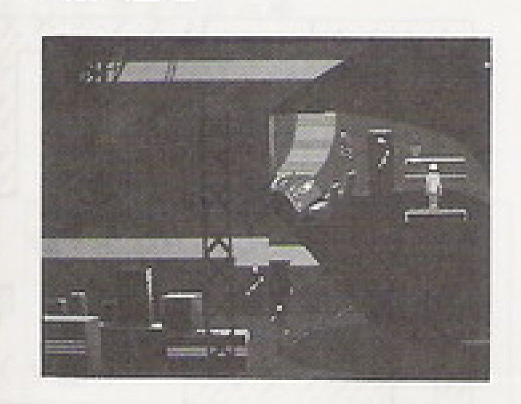
1.檢視拉娜「EXAMINE Lo'Ann」，再檢視一次「EXAMINE Lo'Ann」，你發現她身上有盒隱形藥丸，每顆葯效持續1分鐘。



未來戰爭
時空冒險

2. 再檢視拉娜「EXAMINE Lo'Ann」，取下她的項鍊胸章（pendent）。
3. 對準拉娜按下胸章上的三角按鈕「USE pendent on Lo′Ann」，拉娜被傳回4315年治傷。
4. 來到太空船旁，檢視一具敵人屍體「EXAMINE crughon」從他身上找到一張磁卡，接著你便進入太空船。
5. 將磁卡插入讀卡機中「USE magnetic card on card reader」。
6. 打開冬眠箱「OPERATE case」，拿起外套「TAKE garment」，將外套覆蓋在閉路監視器上「USE garment on videocamera」。
7. 接著你走進冬眠箱，並將蓋子蓋上「OPERATE case」，太空船啓動前往敵人基地囉！

二、敵人基地

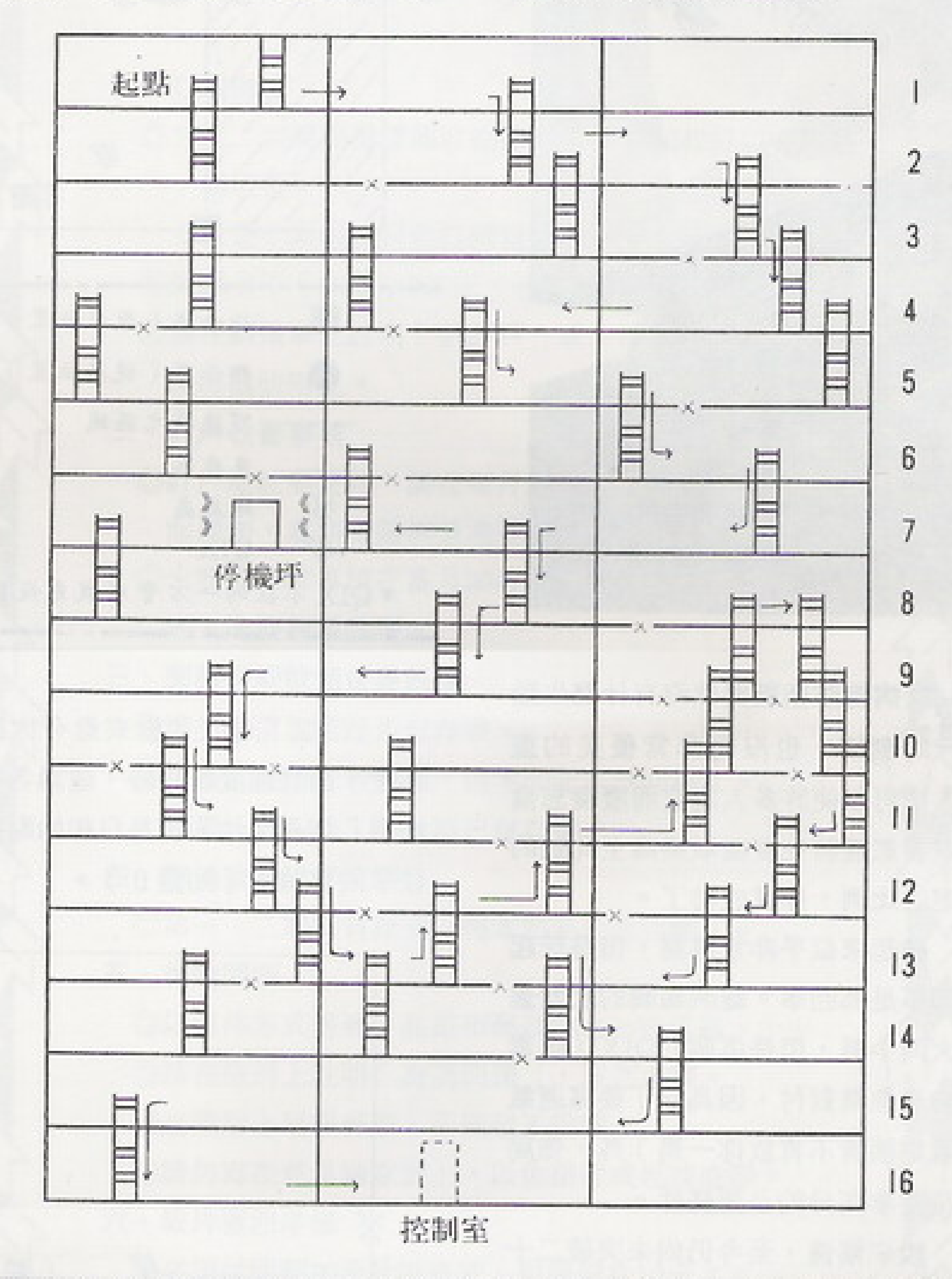


1. 到達基地後，你離開冬眠箱到艙門左側，並吃下一顆隱形丸「USE pill on hero」，在警衛進入船艙後，你離開太空船。
2. 來到一箱子前，你恢復正常。啓開箱子「OPERATE box」，進入箱子中。

AlbertⅡ向你呼叫，並告知你必須在6分鐘內啓動引爆裝置、逃離敵人 基地。

3. 到達基地控制室，將磁卡插入控制台「USE magnetic card on console」，設定在六千五百年前啓動引爆置後，離開控制室到達停機坪外，駕駛救生船離開敵人基地。

你的任務完成了，敵軍在白堊紀恐龍頂盛時期被引爆消滅，這大概是恐龍滅種絕跡的原因吧！





戰爭結束後，你和拉娜就一起生活在41世紀的時代，或許將來有一天大伙兒還會再見面呢？！

※註：請務必殺掉從螢幕右側飛出之人，否則殺一輩子也殺不完。



電腦病毒防衛戰
佈局小技巧

／魏宇明



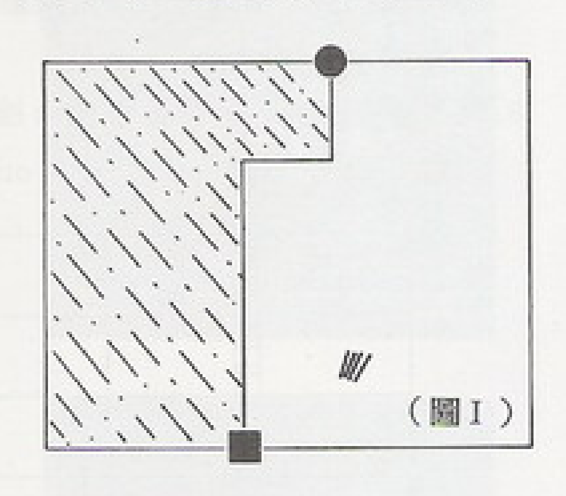
電腦病毒防衛戰雖然沒有什麽生動的劇情，也沒有非常優美的畫面，卻可以使許多人為它而廢寢忘食。只要您能將免疫區域提高至此關的規定之比例，你就成功了。

聽起來似乎非常容易，但是玩起來卻不是那回事。雖然每關的起始畫面大同小異，但是這個「QIX」病毒卻愈來愈難對付，因為除了要靠運氣（看電腦肯不肯放你一馬）外，佈局亦是要拿高分的必要條件。

說來慚愧，至今仍尚未突破二十萬分的大關，一來是電腦太詐，二來是反應太慢，三來是鍵盤太破…在此僅提供一些自己常用的小技巧給各位同好，希望各位能用您敏捷的反應，善良仁慈的電腦，好好的修理「QIX」。

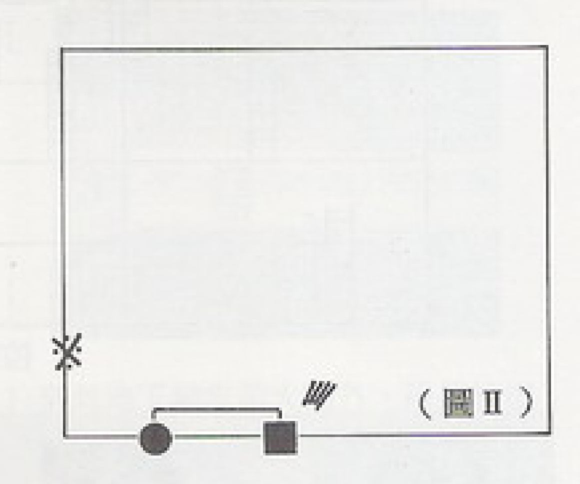
下面就是我常用的小技巧：

⑴開始的時候，「QIX」是十分「白痴」的，有時你甚至可以直接打一條直線，將免疫區切成一半（圖Ⅰ）。但是建議您，儘量少用此法；雖然分數相當高，但是當你進入下一關時，保證「QIX」會緊緊的跟隨著你。

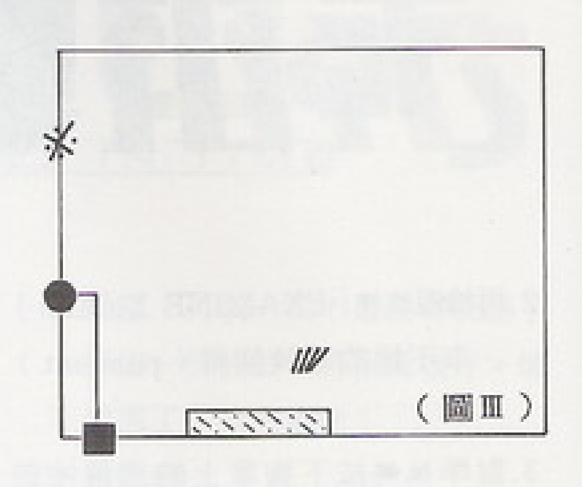


■ 指示器（原來位置）
● 指示器（現在位置）
－－－ 可連接之區域
－·－·－ 免疫區
※ 跟屁蟲
/// QIX
＊QIX不在的一方會形成免疫區

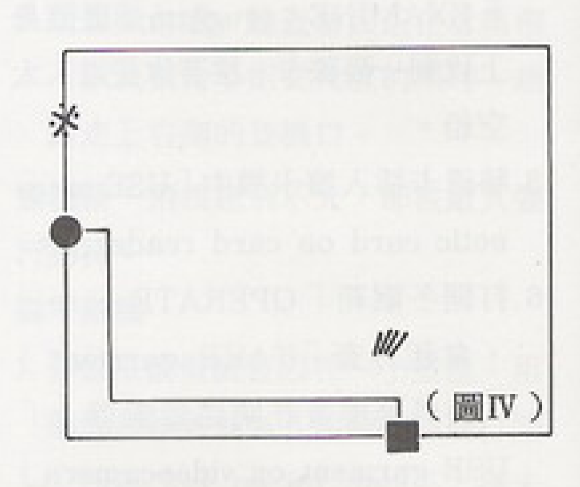
⑵當「QIX」愈來愈令你捉摸不定，而且速度較快時，建議各位不妨用「蠶食」法，也是自起始點拉出較窄的直線，（如圖Ⅱ）。



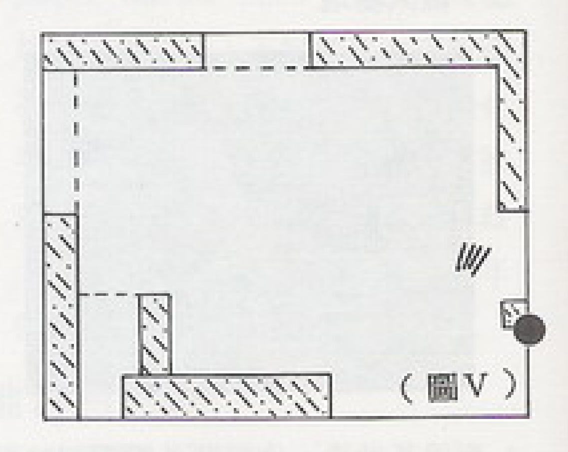
當「QIX」離開指示器有一段距離時（千萬別一下子就衝出去了），從「QIX」所處位置之反向畫線，隨時注意QIX的動向，一見它往指示器接近（或你所畫的線）時，立刻將線拉到邊線，（如圖Ⅲ）。



當然，此法不一定只能如此拉，如果情況允許，亦可拉出L型的免疫區（如圖Ⅳ）。

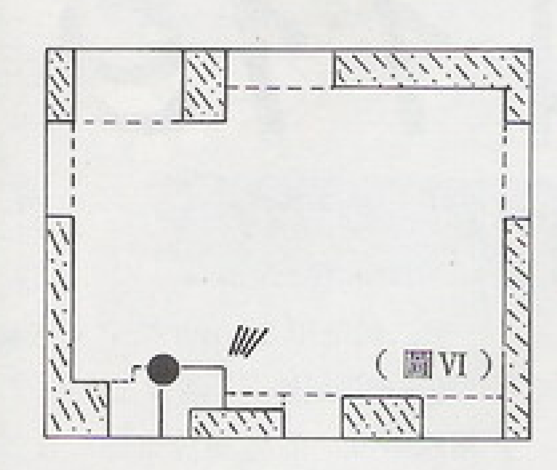


這些都只是佈局的開始呢！你可以移動指示器在外圍，或是免疫區的周圍，在適當的位置做一些免疫區（如圖Ⅴ）。



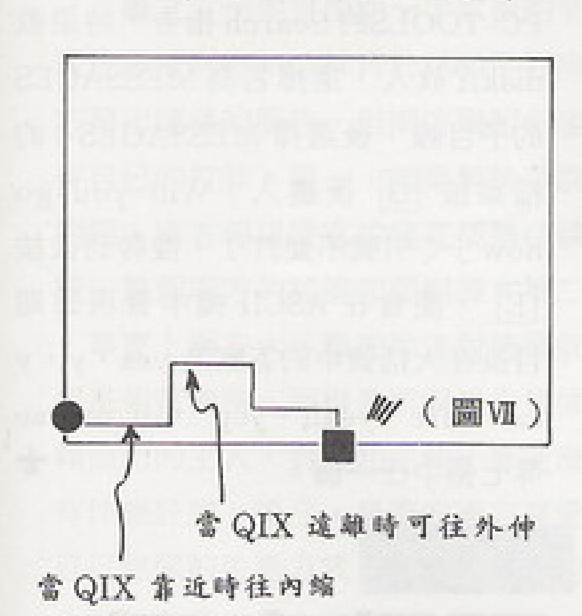
註：此圖形只是參考，不一定如此。這些免疫區做完之後，再加以連接成擴大，儘量用快速劃線。（偶爾用慢速劃線加加分亦可）。不過時間拉得愈長，會出現的「怪東西」也就越多，希望各位注意（因為怪東西越多，指示器就越容易被解決掉，對於工作的推展越不容易）。

⑶佈局儘量造成不規則的形狀，因此不必太在意自己圍的位置是否美觀，因為凹凸不平可以幫助您在接合各別的區域時更方便，（如圖Ⅵ）。



⑷梯形佈局法：各位也許會注意到，我們在拉線時不一定非要直線不可，通常可以依安全性來拉：若病毒遠離指示器，則拉的線會往外；反之則拉的線會越來越靠邊線。此法用於擴張免疫區最好用，（如圖Ⅶ）。

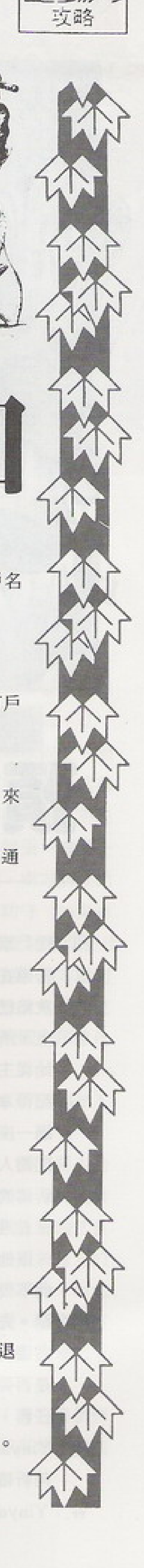
（梯形法：只舉一隅為例）





以上四種，是最常用的方法或技巧，特於此提出，以供各位參考。





讀者須知

一、訂閱辦法

◎方法：到郵局辦理郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

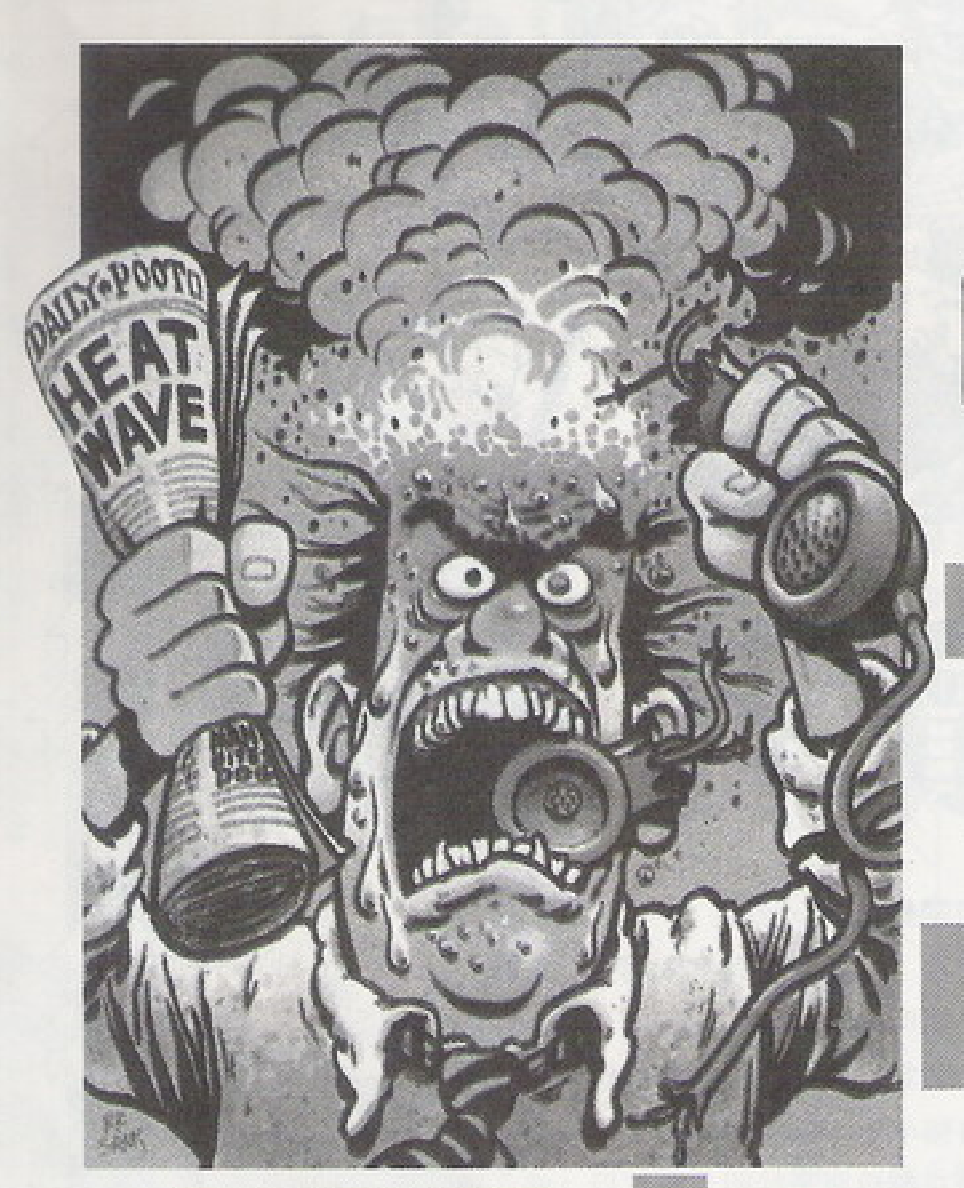
◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

◎費用務必以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

七、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。



呼叫119

預言奇兵

——黃建盛

問：從「家」附近通往其他地下城的密道在那裏？

答：攻略已刊在軟體世界雜誌第六期上，所以在此僅簡略說明。一開始從主角的家出發後往南走（要記得拿 yinyang symbol），通過一座橋便到教堂入口。幹掉守門的人後進入，就會看到兩個供祈禱的凹室。再往內走就會看到三位生命點數是 HIGH 的牧師，跟他們交談後(「T」指令，在此不要亂揮拳）再到凹室裏頭祈禱。先進入左邊的凹室後再進入右邊祈禱。祈禱後電腦便會問你是否要到另一個國度接受第一個任務，輸入 yes 後便傳送過去。

問：Yinyang symbol 從何獲得？如何祈禱？需鍵入之 password？

答：Yinyang symbol 是從一位叫 Newell 的手中得到。在主角一出家門後，第一個躺在路口奄奄一息的人便是。只要一走近，螢幕上就會有一堆訊息顯示出來。然後檢查所攜物品便會發現它。至於祈禱，只要主角走到凹室的盡頭便會自動執行，不需另外按鍵。而這裏的 password 只是「yes」，攻略作者會忽略掉是人之常情。可能是你沒有注意到問題的性質或是會錯題意了。

*　　*　　*

另外關於 RPG 中 password 的問題。在下提供一個方法讓初玩者參考。玩家可利用 PC-TOOLS 中的兩個指令來查詢。

第一個是用 View／Edit 指令，可觀看整個遊戲程式中資料檔的資料。因為遊戲中所顯示的題目和答案都可在 .COM 或 .EXE 程式的資料段或是資料檔中找到。以預言奇兵為例，這些資料在一個名為 MESSAGES 的子目錄中內的 MESSAGES.0～6 等七個檔案中，而題目的答案均以大括號括起來。用此法找起來比較慢。

第二個是用 Search 指令。在發現問題後把題目抄下，然後在 Pctools 上用Search，看要搜尋整個磁片或單一可能存有該題目的檔案，然後執行。找到題目後答案通常出現在該段附近，有的以大寫字體表示，有的則放在括號中，由玩家看情形決定，這樣即使猜不到也能知道答案。以下舉例：

在預言奇兵中第一個問題問你 Will you go now？知道題目後用 PC-TOOLS的 Search 指令，將遊戲 diskA 放入，選擇名為 MESSAGES 的子目錄，後選擇 MESSAGES 0 的檔案按 G 後鍵入「Will you go now」（引號不要打），搜尋到後按 E ，便會在 ASCII 欄中發現該題目及在大括號中的答案為 yes，y，yea，sure，yeah，yep ，of course 等七個中任一個。

聖戰奇兵：冒險版

——吳英傑

問：地下陵墓有 7 個按了會發出不同音階的骷髏頭，看了聖杯手記上的五線譜，也一直沒摸著重點。請問應如何敲才能開啟此扇大門？

答：五線譜的看法是由左至右，先看最左邊的音符是第幾個就按第幾個骷髏，以此類推。祝早日過關。



/L.L.Y.

李將軍——扭轉乾坤

「一半完好而一半毀壞的房子無法矗立；一半自由而一半奴役的制度也無法存在。」林肯於1860年對南方發出這樣的警告，但南方聯盟州也有自己的打算。第一，如果解放黑奴的話，南方賴以致富的棉花便無法耕種，整個南方的經濟都要崩潰。第二，事實上南方大多數的地主對待黑奴都是相當和善，而很多黑奴也非常依賴他們的主人，對於北佬的干涉並沒有什麽好感。第三，農業的南方喜愛自己悠閒的生活方式，對於工業化的北方忙亂的生活心存抗拒。

內戰終於在1861年爆發，雙方基本上是勢均力敵，但有識之士都看出北方很可能贏得最後的勝利，因為北方具有兩個最大的優勢。第一是北方工業發達，精良的軍火源源不斷，而南方的武器卻只有逐漸消耗殆盡。第二是北方掌握了海軍，對南方的港口進行封鎖，而北方卻能由全世界獲得人員、軍火、醫藥的補給。然而南方還有一張王牌，那就是李將軍。

李將軍對當前的局勢非常了解，認為除非能速戰速決，否則南方一定會被北方的數量優勢壓垮的。

「喬治亞州的軍隊進佔北卡羅尼亞州，以取得外國的援助。密西西比州的軍隊進佔阿肯色州，準備奪取德克薩斯州的車站。」這是李將軍的第一個作戰命令。

「報告將軍！北佬一軍從俄亥俄州南下，一軍向西沿鐵路迂迴。」

「北卡羅尼亞州的軍隊向北移到維吉尼亞州，阿肯色州的軍隊進佔德克薩斯州的車站。」李將軍發出第二號命令後心中不禁有點緊張，這是一個非常大膽的戰略計畫，南方防線的中央完全沒有任何軍隊防守，如果被北佬越過，那麼南方的腹地將被北佬踩躪，但這個計畫成功的話，南方就可以解決軍餉的問題，畢竟北佬現在已有四袋黃金了，而南方的國庫卻還是空空的。

「報告將軍！北佬到了肯達基州！」

「敵人就在旁邊了，要不要主動攻擊呢？」李將軍盤算著。「現在敵我的兵力相等，如果主動攻擊的話實在沒有必勝的把握，但如果放過它的話，北佬就會竄入南方的腹地，而北佬新招募的軍隊也將增援，那麼南方聯盟州就大勢已去了。好！攻擊吧！成敗就在此一舉了！」

「向肯達基州進攻！向肯達基州進攻！」南方的軍隊士氣高昂，但他們會成功嗎？

NORTH & SOUTH

這是南北戰爭開戰已來的第一戰，也是決定成敗的一戰，北方如果失敗的話，就失去了數量上的優勢；而南方如果失敗了的話，情況更是不堪設想。

一條藍色的戰線和一條灰色的戰線隔河對峙著，河中央有一座小橋，是雙方必爭之地。

就像任何一位優秀的軍事家一樣，李將軍對被譽為戰爭之后的炮兵非常重視，開戰後立刻將炮兵調到正對著橋樑的交通要道上，準備給北佬來一記迎頭痛擊。

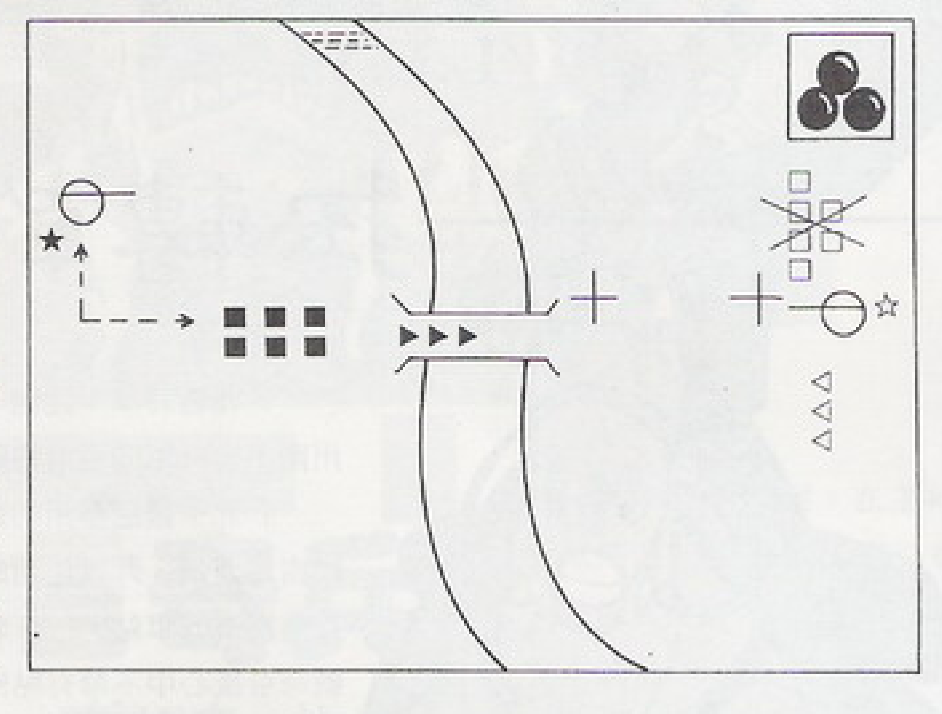
「轟！」南軍的炮兵率先發難，可惜炮彈落得太近了，險些轟死位於炮兵前方的步兵。

「混蛋！射準一點好嗎！？」平素莊嚴穩重的李將軍忍不住大罵出口。

「轟！」就在李將軍專心指揮炮兵時，北佬（由電腦控制）卻三軍齊發地殺了過來，騎兵已衝到橋上，步兵跟隨在後，炮兵則發炮助威（參看甲圖㈠）。



附圖符號說明		
	北　軍	南　軍
炮　　兵	⊖—	—⊖
騎　　兵	▶	◁
步　　兵	■	□
射擊或揮刀	★	☆
彈著點	×	＋
移動路線	------→	——→
橋　　樑	═	═
淺水區	≡	≡

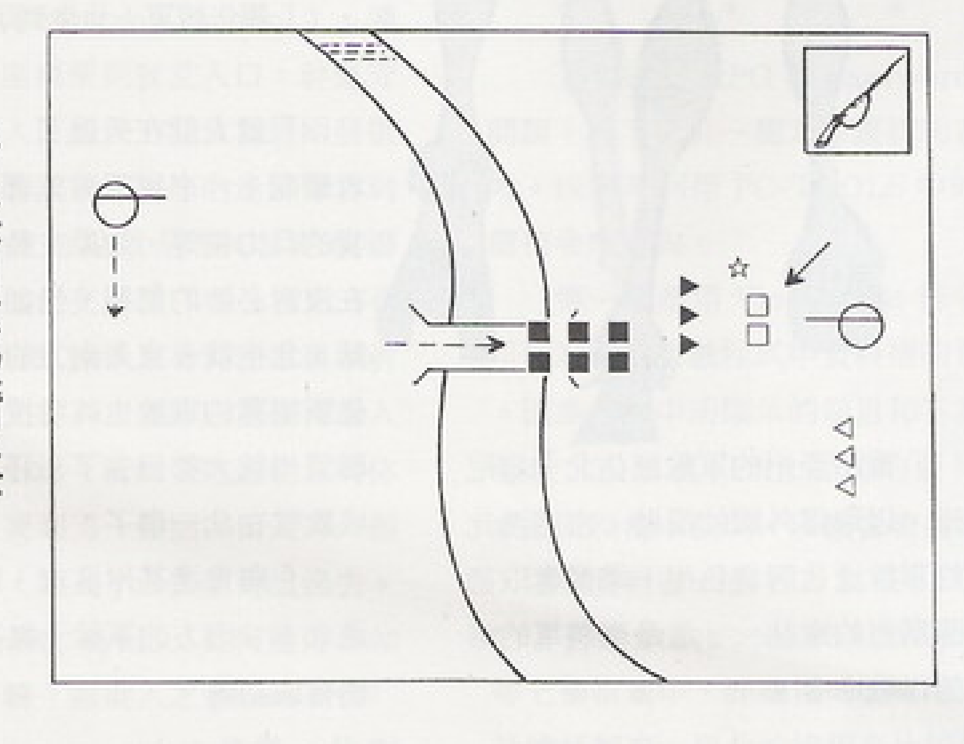


甲圖㈠：李將軍炮兵攻擊失敗

「好吧，炮兵不管用，換步兵好了。」李將軍轉換成指揮步兵，一看之下卻大驚失色，北佬的炮兵竟然奇準無比，一炮就轟死了4名步兵，只剩下兩名步兵僥倖逃過一劫。

摸一摸額頭，在頗有涼意的三月裏，李將軍卻滿頭大汗。失敗的陰影已逐漸籠罩在南軍將士的心中，他們一向信賴的李將軍竟這樣不堪一擊嗎？

「良將雖敗不亂。」李將軍想起以前在維吉尼亞軍校時學到的一句格言，慌亂的心稍稍平靜，眼見敵人的騎兵已衝到面前，忙指揮步兵開火（參看甲圖㈡）。



甲圖㈡：步兵迎戰騎兵

「砰！砰！」兩名北佬騎兵應聲落馬，但剩下的一名騎兵仍然奮勇前進，揮舞著軍刀砍死了一名步兵。

看來只剩一個的步兵無法阻擋蜂擁而來的北佬步兵了，李將軍只好再回頭指揮炮兵。

「轟！」已衝過橋樑的北佬步兵被轟死兩個（參看甲圖㈢）。

「再來一次！」李將軍興奮得大叫。

「轟！」這次卻是南軍的炮兵被轟成碎片。

李將軍惟有把希望放在騎兵上了（參看甲圖㈣）。

敵人的炮兵已把那猙獰的炮口對著南軍騎兵，北佬的步兵在消滅了南軍最後一個步兵後，正向南軍騎兵靠近中。

「噠——噠噠噠噠——！」嘹亮的進軍號響起了！李將軍身先士卒帶著僅有的三名騎兵向前衝鋒，也帶著整個南方的命運向前衝鋒。

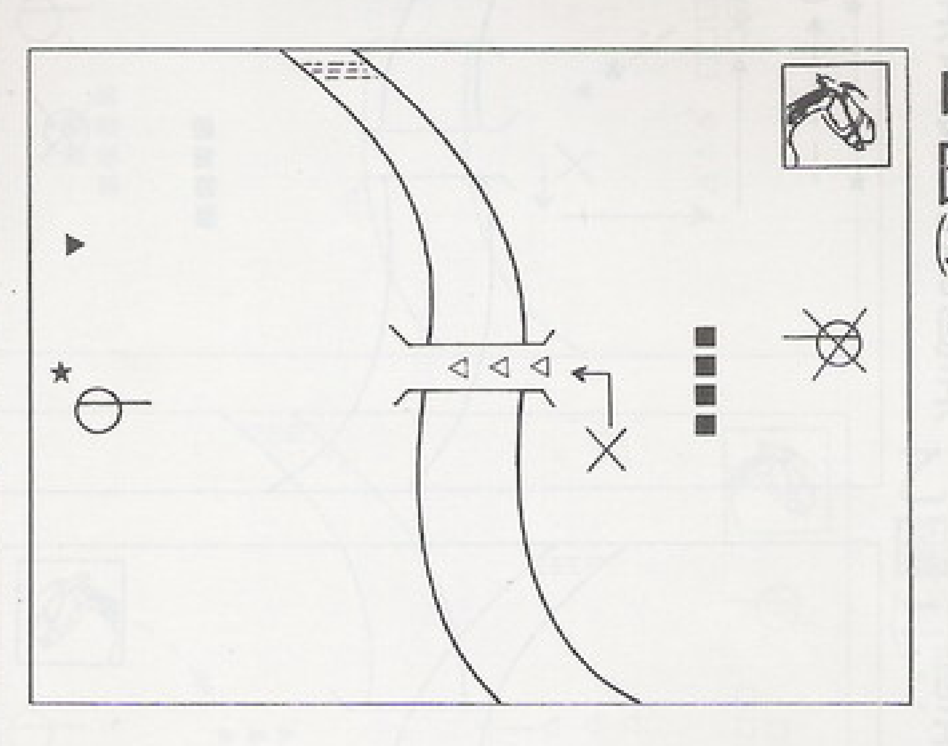
李將軍明智的決定不要理會北佬的步兵，先衝過橋去解決心腹大患的



北佬炮兵再說。為了通過橋樑，李將軍把橫隊改為縱隊，卻不直接衝向橋樑，反而向下方移動，停在河岸旁，引誘北佬的炮兵也向下方移動。

等到北佬的炮兵已蓄勢待發時，李將軍帶著騎兵衝向橋樑。

「轟！」北佬的炮兵呆呆地一炮轟在空地上，然後慌忙向上對準橋口。這時北佬的步兵對在他們身後的南軍騎兵毫無辦法，而只剩一個的北佬騎兵則剛剛回到攻擊發起線（參看甲圖(五)）。



甲圖(五)：騎兵衝過橋樑

甲圖(三)：炮兵迎戰步兵

甲圖(四)：炮兵被毀，騎兵衝鋒

「轟！」北佬炮兵一炮轟在橋口，但李將軍已機警的避向下方，猛烈的爆炸只是在南軍身後掀起一片泥沙罷了。

北佬的騎兵想向前攔截，李將軍認為先不要理會他的挑戰，專心對付炮兵比較好，於是輕巧的閃過北佬騎兵，繼續向炮兵逼近。

這時卻輪到北佬炮兵閃躲了，一直 向上方 移去，想躲 過南軍騎兵凶猛的攻擊。

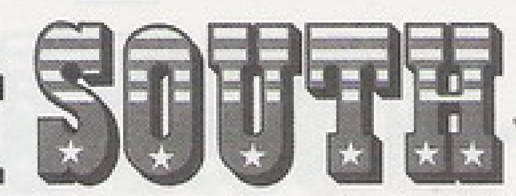
李將軍高呼一聲，南軍騎兵比風還快地衝向北佬。「轟！」敵人是困獸猶鬥，不死心地開了一炮，但炮彈有最小射程的限制，對已接近的騎兵是無能為力了。

「殺啊！」三名騎兵揮舞著軍刀，以雷霆萬鈞之勢殺向北佬炮兵（參看甲圖(六)）。

刀光落下，鮮血濺起。

回到攻擊發起線的騎兵又對北佬步兵展開衝鋒，利用之字型的路線迂迴前進，躲開步槍的齊射，可惜仍有一名騎兵被流彈所傷（參看甲圖(七)）。

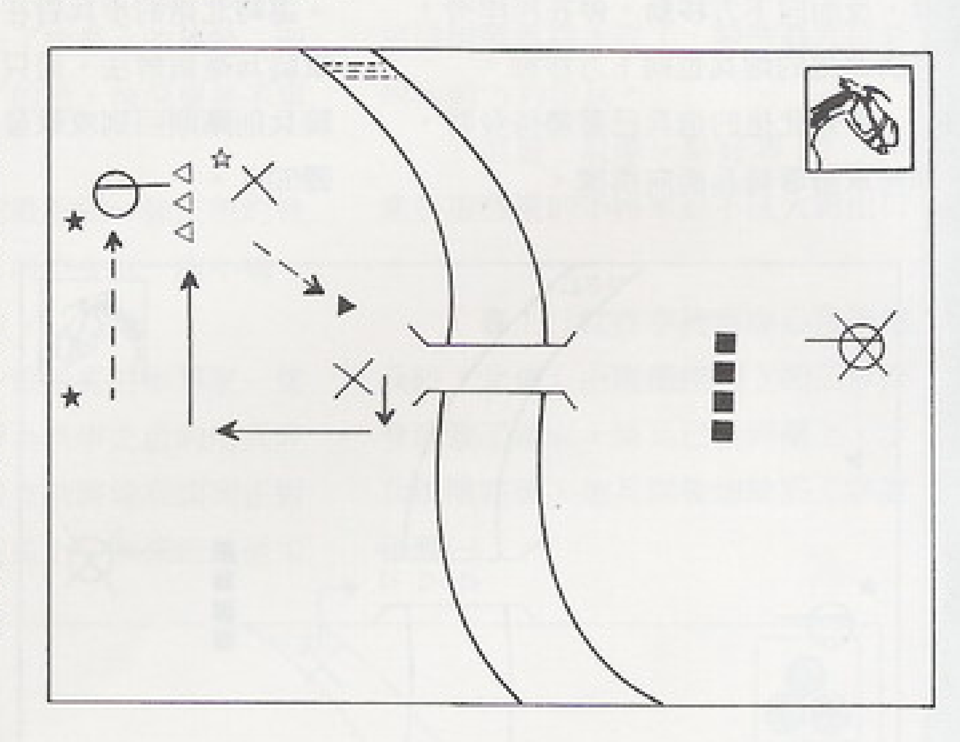
「殺啊！」在一陣切菜式亂砍後



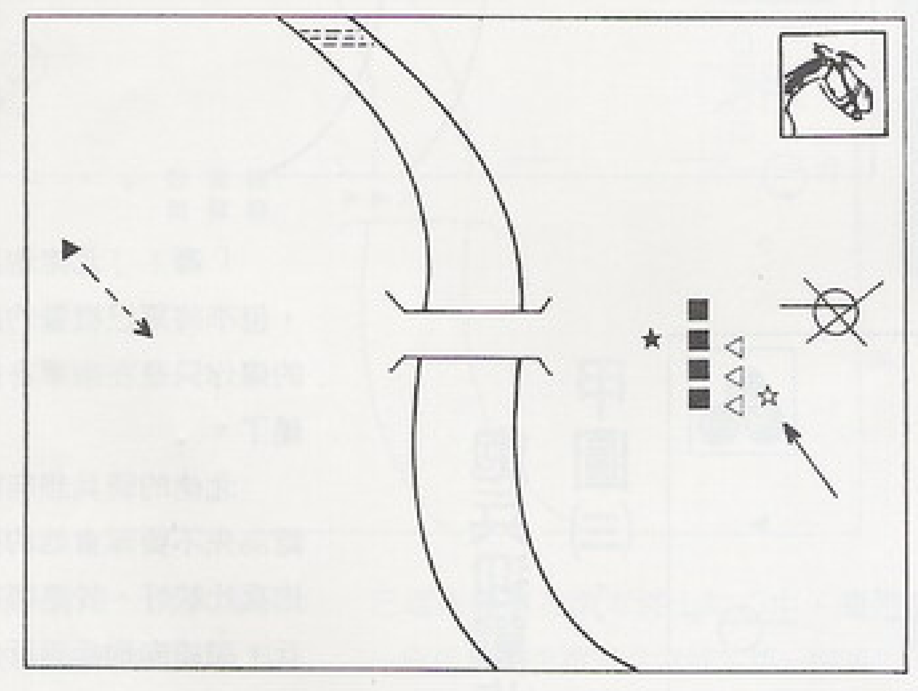
，北佬步兵就再見了。

李將軍領著剩下的兩名騎兵衝向北佬最後一名騎兵，人對人，馬對馬（參看甲圖㈧）。

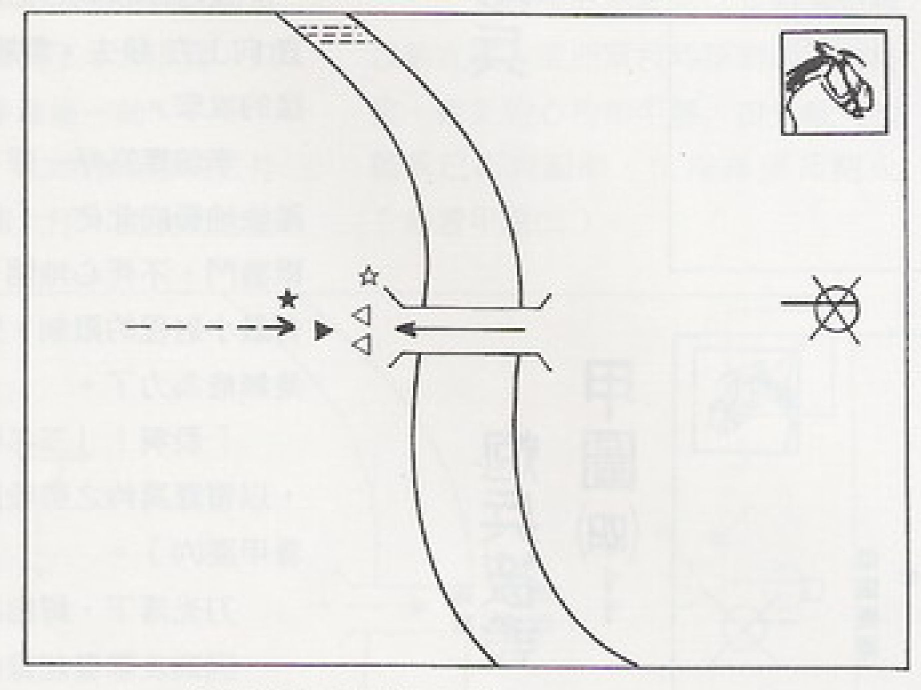
甲圖㈥：騎兵攻擊北佬炮兵



甲圖㈦：騎兵攻擊步兵



甲圖㈧：騎兵對決





「殺啊！」緊跟著吶喊聲，兩名騎兵落馬：一名南軍一名北軍。

這場戰役結束了，北軍全滅，南軍僅剩一名騎兵。

「誰是贏家？」李將軍苦笑著「在戰爭中人類永遠是輸家，但人類卻仍然樂此不疲，上帝啊！我是一個軍人，我了解戰爭，因此我也比任何一個人更討厭戰爭。希望這場愚蠢的戰爭早日結束吧！」

然而戰爭正方興未艾，北軍雖遭到挫敗，但新募的軍隊又開上戰場，而南軍也幸運得到外國的援助，一支外籍兵團駐守在北卡羅萊納州了。

兩個月後，南軍和北軍又在西部的堪薩斯州爆發第二場大戰，這次是在峽谷作戰。

李將軍，不能免俗地仍用炮兵揭開戰爭的序幕，可惜效果不佳，只打死了幾隻螞蟻。

想起上次立了大功的騎兵，趕緊命令他們衝鋒，才下完命令，卻發現北佬的炮兵又準備對我方的步兵展開大屠殺了。

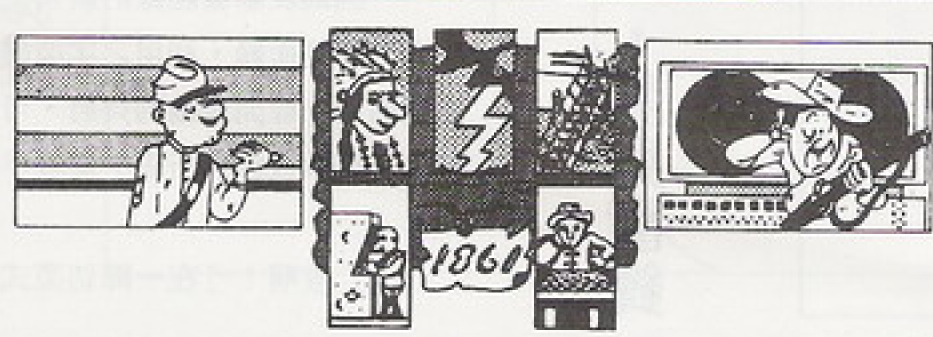
「步兵向下方移動！」

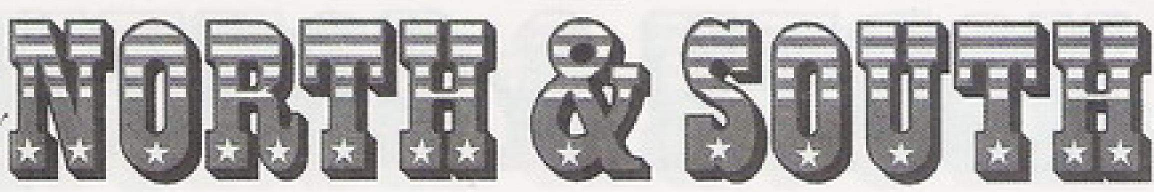
「轟！」總算見機得早，只被轟死兩名步兵。

「啊！」步兵逃過一劫，騎兵卻正向峽谷勇敢的衝鋒下去，等換成指揮騎兵的時候，想懸崖勒馬卻停不住，只好眼睜睜地看他們連人帶馬向大峽谷報到。

北佬的騎兵和步兵已衝到橋上，李將軍對炮兵不敢再抱什麼希望，忙轉換成指揮步兵，將步兵調到正對著橋口的要衝。

「砰！」齊發的步槍非常壯觀，一名北佬的騎名應聲落馬，另兩名在向上方閃躲時卻掉進了峽谷中。





「砰！砰！……。」

在一陣激烈的槍戰後，四名南軍步兵以逸待勞幹掉六名北軍步兵，自己也付出了兩條人命的代價。

回頭一看，炮兵已成了一堆廢鐵，李將軍只好重施故計，將兩名步兵調向下方，吸引北佬的炮火，然後再一鼓作氣衝過橋樑，向敵人逼近。

「轟！轟！……。」

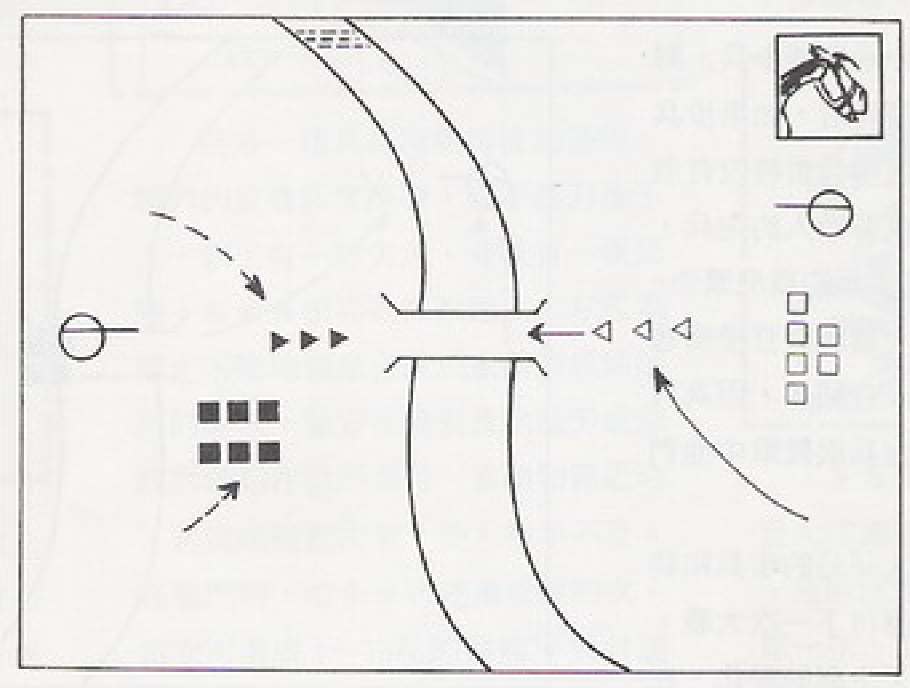
炮彈雨點般地落在南軍的身旁，但南軍機警地左右閃躲，因而未傷分毫。

「砰！」北軍炮兵倒下，結束了這場戰役。

這場戰役雖獲勝，但南軍並未攻下堪薩斯州的堡壘，只好黯然撤退，畢竟李將軍只是一個優秀的戰略家，而不是一個「動作好手」。

經歷了兩場戰役後，李將軍終於想出一種犧牲最少的戰法，就是戰爭一開始，便命令騎兵衝鋒，當然如果需要通過橋樑的話，先要將騎兵排成縱隊，對準橋口（參看乙圖(一)、(二)）。

乙圖(一)：南北兩軍夾河對峙



乙圖(二)：騎兵衝鋒

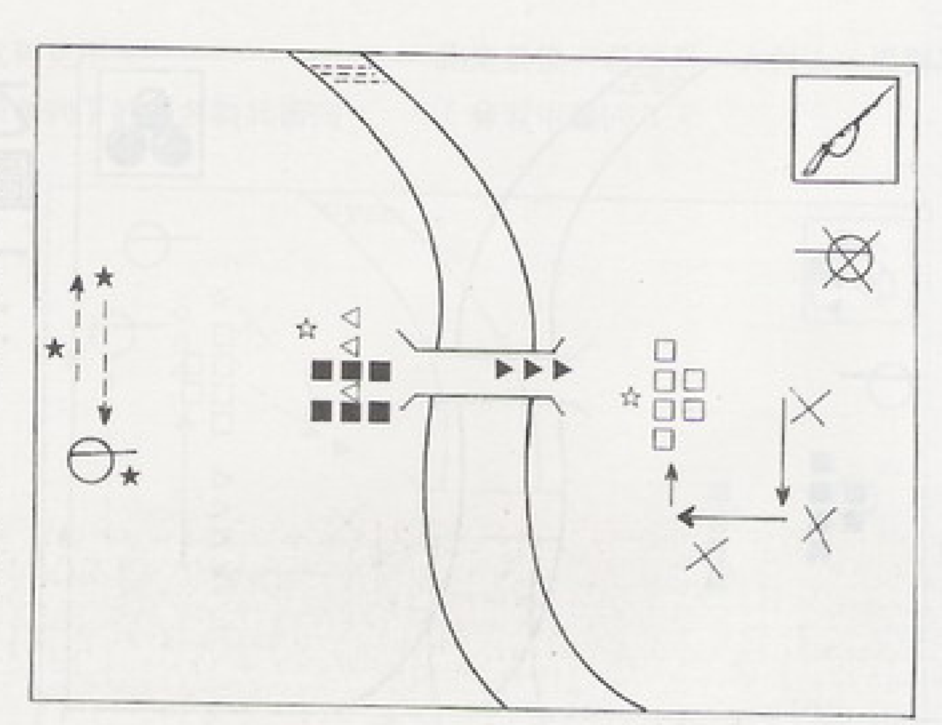


接著 指揮 步兵，一 方面躲避敵人的炮火，一方面準備迎戰敵人的騎兵和步兵。至於炮兵，則不要和自己的騎兵、步兵擺在一條直線上，以免被敵人的炮火接連摧毀。

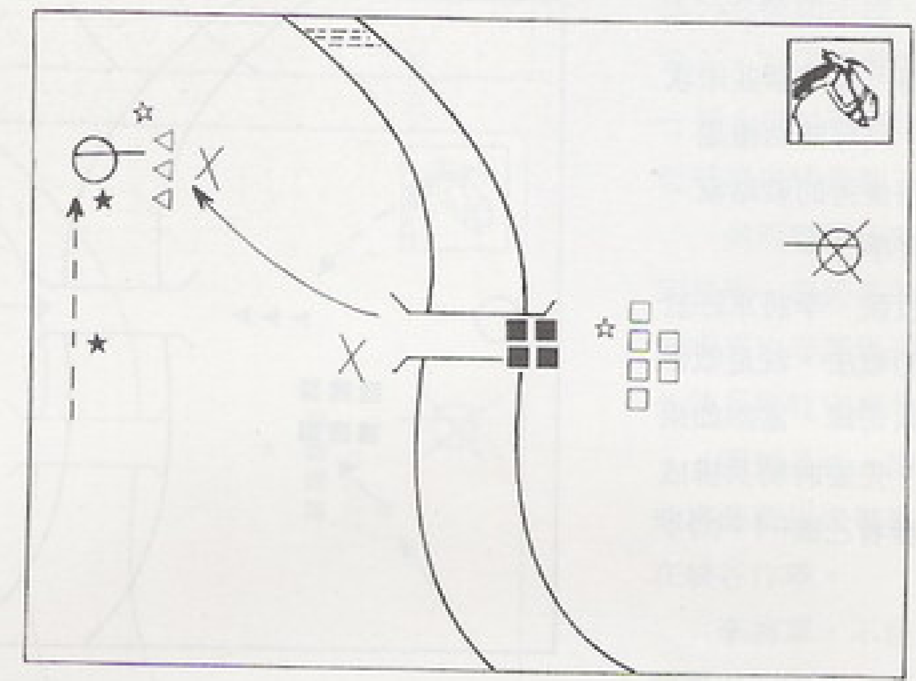
除非自認為對炮兵射程的控制有十足的把握，否則不要控制炮兵，就讓炮兵當活靶算了。

當騎兵在橋上遇見敵人時，直接通過不要攻擊，要不然隊形一旦轉成橫隊，你便會聽到噗咚之聲不絕於耳，騎兵都成了龍王的女婿（參看乙圖(三)）。

乙圖㈢：步兵移動、攻擊







乙圖㈣：騎兵突襲敵人炮兵

這時你大可專心地指揮步兵，對敵人的騎兵步兵展開齊射，如果步兵的戰事告一段落，或步兵暫時沒有危險，便可指揮騎兵攻擊敵人的炮兵，除去心腹大患。要是步兵的戰況緊急，使你分身乏術的話，讓騎兵直接衝過底線，白跑一趟也沒有關係，因為只要騎兵在移動中，炮兵很難擊中他們（參看乙圖㈣）。

以這種戰法，大部分的步兵和騎兵都可保全，足以應付下一次大戰。

果然戰局發生了急劇的變化，在李將軍的領導下，南軍勢如破竹，把北軍一一殲滅，於1861年 7月結束了南北戰爭。

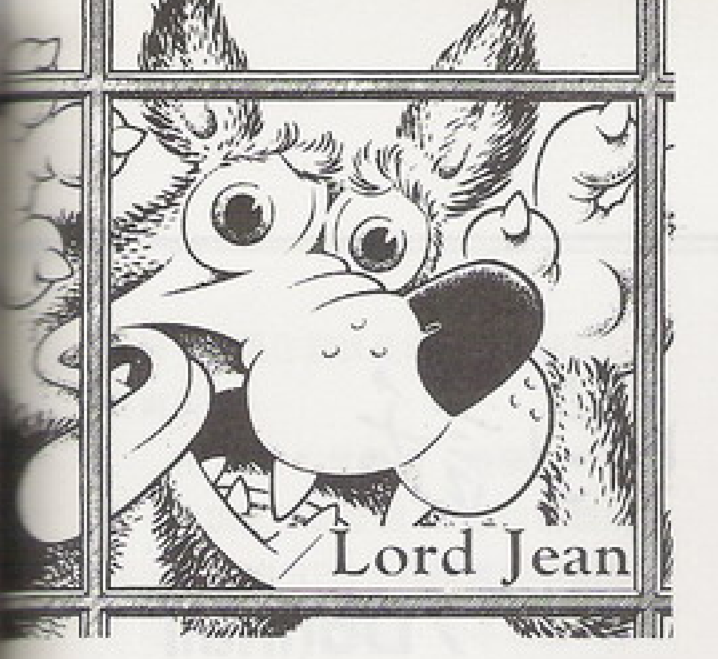
「我們雖然獲勝了，但黑奴仍要解放，人是生而平等的，不應被奴役的！」李將軍向正在慶祝勝利的南方民衆說：「如果我們不能使全美國的人民都享有自由平等的生活，那麽美國仍將陷入內戰，悲劇仍將重演。」

於是在李將軍等有遠見的人士策畫下，黑奴都接受了教育，知識水準足夠的黑奴就可以成為完全的自由人。從此以後，美國就成為一個自由、平等、均富，各種族和睦相處而且犯罪率很低的天堂。(編者按：才怪！)





NORTH & SOUTH





怪物寶典

銀色匕首之謎(上)

最近軟體世界又推出另一個AD & D系列的角色扮演遊戲——銀色匕首之謎。在此為了能讓玩家能知己知彼，特別找出遊戲中比較難纏怪物資料，提供正在進行遊戲的玩家作為參考。

1.石化蜥蜴（Basilisk）：



石化蜥蜴是一種瞪眼就可使敵人轉化成石頭的爬蟲類怪物，牠共有八條腿，因為交替移動的關係，爬行速度非常緩慢。對付這種怪物，最好準備鏡子（Mirror），或是擦得閃亮的銀盾（Silver Shield），因為它們可以反射石化蜥蜴的視線，使得牠們本身變成石頭。

2.雞蛇（Cockatrice）：



雞蛇是一種混合蜥蜴、雞、蝙蝠外形的怪異生物，體形大約和火雞差不多。牠有雞的頭部，覆蓋少量羽毛的身體上長著像蝙蝠的翅膀與蜥蜴般的尾巴。雞蛇也能石化敵人，但牠只能石化被牠們爪子抓到身體裸露部位的敵人，因其石化攻擊不能穿透盔甲。在與雞蛇戰鬥時儘量不要讓牠們靠近護甲較弱的隊員，最好是以法術或弓箭在牠們未接近前就消滅之。

3.石像怪（Gargoyle）：



這是一種具有魔法特性的怪物，牠們的皮膚非常堅硬，幾乎是刀槍不入，頭上有一對尖角，背後有一雙翅膀。石像怪很喜歡突擊敵人，方式為靜止不動地棲息在屋頂或偽裝成裝飾用的雕像，豎立在噴泉及水池旁或是成對地站在拱門兩旁，當獵物靠近時，再突然發起攻擊，使人措手不及。在戰鬥時，石像怪可連續攻擊四次，每次可造成1～16點的傷害。對付這種皮堅肉厚、刀槍不入的怪物，只有魔法武器才能造成傷害，一般武器根本無效。至於石像怪的近親石像鬼（Margoyle）也具有同樣特性，而且更危險。

4.地獄犬（Hell Hound）：



地獄犬是一種能吐火的犬科怪物，外表像是大型獵犬，但全身毛皮都是火紅色，還有閃亮的紅色眼球，靠近時，更可以聞到明顯的煙味與硫磺味。地獄犬在戰鬥時大多是成群行動，而且行動迅速隱密，經常可以成功地偷襲獵物，牠們的噴火攻擊可以擊中10碼遠的敵人，造成4～7點的傷害。當牠們接近獵物時，才用利齒攻擊，有時牠們一面咬，還可一面吐火。除此之外，牠們還有偵測隱形敵人的能力。對付這種怪物，可先施展牧師等五級的驅邪術（Dispel Evil），降低牠們的防禦力，再叫戰士衝上去用武器砍，法術也可以造成很好效果，但火系法術對牠們影響極微。

5.多頭龍（Hydra）：



多頭龍是一種具有5～12個頭的巨大爬蟲類怪物。牠們的頭數愈多，危險性愈大。因為每個頭都可以攻擊一次，造成1～10點傷害。換句話說，一隻12頭龍最多可造成120點傷害。戰鬥時，不要背對著牠逃開，不然會遭受連續的背刺攻擊，不死也半條命。因為多頭龍移動緩慢，不妨在牠未接近前先用法術或長程武器攻擊，削弱牠的實力。

6.蛇髮女妖——梅杜莎（Medusa）：



在希臘神話中，蛇髮女妖——梅杜莎是很有名的，她的外表像是人類的女性。身材還不錯，只是臉孔…噁！。她的頭髮就是一條條蠕動的小蛇，她們的瞪視可以石化任何生物，只要準備鏡子或銀盾就可輕鬆地打發她們。

冒~險~補~習~班

老鳥的話

/Donnell

我是一個百分之百的RPG迷，接觸RPG的日子算來也有五、六個年頭了。可以說是RPG界的「老鳥」。打從Apple時期的創世紀、巫術、幽靈戰士…等，玩到現在IBM PC時代的創世紀VI、武士傳說…等，不知已經歷過多少場大大小小、轟轟烈烈的戰役，簡直可以說是看著RPG長大的。老早就想提筆助陣一番，然而由於天生懶散，且大多時間均沈浸在日新月異、推陳出新的新RPG中，因此鮮有時間提筆寫東西。直至最近看見RPG俱樂部由於Y.M.J.的從軍而險些開天窗，又怕RPG的「菜鳥」們即將少了個良心建議的管道而於心不忍。遂慨然振筆疾書，願將吾人多年來沈浸於RPG的心得告諸天下英豪，藉以提攜後進，願各位RPG迷能發揚RPG、光大RPG。

要說起RPG（Role-Playing Game），一定要先從創世紀系列說起。因為創世紀系列不但是RPG的鼻祖，而且提供了兩種最基本的模式給後來的RPG參考。一種是它的移動模式，一種是它的訊息模式。而創世紀系列的移動模式可分成2D平面、3D立體兩部分（若要介紹3D立體部分則倒不如舉巫術系列來說明還較真切），訊息模式部分又因2D與3D之不同而不同。以下就上述各種模式詳加說明，因為對於一個RPG新手而言，最大的困惑一在地圖，一在訊息。

對於一個RPG的「菜鳥」而言，「老鳥」的建議是選擇一個純2D的遊戲為入門遊戲，如冬之魔。冬之魔不但大陸、地下城皆為2D平面外，而且地圖不大，多走幾遍就熟了。

如果不幸你和Lord Jean先生一樣，患有「廣大空間迷路症」的話，那也沒關係，你可參考前幾期Lord Jean先生所提出的「分割記憶法」來記憶整個地圖（此法是對付那種地圖不大，又可提供手繪地圖或地圖觀查術的遊戲的不二法門）。

何謂2D平面地圖？就是以眾多不同的單位圖（如森林、草原…等）構成一幅大地圖，然後讓玩者所扮演的人物在地圖上移動。

由於地圖很大，而螢幕上所見有限，因此手繪地圖或地圖觀察術的提供便成為必需的條件。偏偏有些遊戲由於架構甚小、訊息簡單，只需花24～48小時即可完成，為了消耗玩家時間，乾脆不提供任何便利的手繪地圖或地圖觀察術給玩家。

對於這種作品，玩者只有自求多福，一是利用「分割記憶法」，將整塊大陸分割成數部分，一部分一部分去記憶、探索即可。另一方法則是「畫」，當然，我不鼓勵你將整塊大陸「描」下來，我的意思主要重點是「畫」地下城。

大陸地圖靠「分割記憶法」，再繪上簡圖即可；而地下城則因架構小、訊息又多，因此畫下來的可能性、必需性較大。首先你得準備好方格紙，多少單位的都行，最好是0.5cm的，如果地下城太大，則改用0.3cm的亦可。先以入口處為基本點，接著向上、向下、向左、向右描出所見地圖來，以移動的一步為一個單位，因為構成地圖的單位圖是和主角一個大小的。主要描繪通道、牆壁、障礙物、門、訊息即可。

再來談談3D模式。3D立體迷宮就比較不適合於初入門的RPG玩者了，因為它不但要有敏銳的「立體解像能力」外，尚需擁有不錯的方向感。何謂「立體解像能力」？就是將眼前所見的3D立體圖解像成平面迷宮的樣子，也就是以你眼前所見的障礙擺設，在腦中繪製出一條通道來。很難懂嗎？如果你參考軟體世界雜誌第二期中的RPG專欄介紹就了解了。

適合初接觸3D RPG的玩家的遊戲應屬魔法門II。魔法門II地圖雖多，但架構皆不大（僅16×16），而且訊息不難，英文程度普通的人就可



了解。如果你想找死的話，不妨試試巫術系列。

在 RPG 的世界裡，地圖是一問題，而訊息卻是整個 RPG 的精髓所在。大多的 RPG，其訊息大半都是在地下城中才見得到，如冬之魔；有些 RPG 的訊息則大多由城中人們口中得知，如創世紀。3D 的 RPG 則隨時隨地都可能有訊息出現，如魔法門 II。

訊息的難度決定了整個遊戲的難度，亦考驗了玩家的語文程度。對於英文程度不佳的玩者，不妨先試試魔界神兵、冬之魔、魔神之吼。英文程度中上者，不妨試試魔法門、荒野遊俠、未來之魔法。英文程度上上者，市面上的 RPG 皆可試試。

我最怕看見的情形就是小學生在玩創世紀，根本不知在玩什麼，卻還玩得津津有味；另外還有一種人只靠攻略才可過關；最惡劣的是拿 PC-TOOLS 來修改的。看到上述這三種人，我都敬而遠之。他們根本不了解 RPG 的精神，空汚染 RPG 的世界罷了。

所以敬告所有剛入門的 RPG 迷，或是已入門很久的 RPG 同好，為了維護 RPG 美好的樂園，多多充實自己，別儘靠他人的指引與 PCTOOLS 的修改，要知道「PCTOOLS 下無新鮮事」，徒然添人笑柄罷了。

一味地照攻略本過關，玩完了又有何趣味呢？RPG 的趣味就在繪製地圖與解答謎題上，一旦人家都把它們點破了，那你還玩什麼呢？到那時候，就成了 Game 在玩你，而不是你在玩 Game。

完全攻略的提供，主要是給已經玩完的、或卡在某死結的玩家參考的。PCTOOLS 的運用，是在拯救資料被損或遊戲進度被卡死用的（如好不容易殺死某大魔王，人物或伙伴卻不幸喪生，無法可救。或因意外致使「國庫」空虛，不修改無法繼續前進的窘態）。

以上發了這麼多牢騷，繼續進入正題。

前面曾經提到幾種訊息分佈的地方，一是地下城，一是城鎮內，一是到處都有可能出現。應付訊息最好的辦法就是「抄」下來。如果你自認英文程度甚佳，記憶力亦不錯，不妨在了解訊息意義後，簡單記錄重點所在即可。所以不管怎麼樣，玩 RPG 手邊一定有筆記本。

如果訊息發生在地下城中，那亦可在地圖上註明即可；如果是 3D 立體迷宮，則在所繪的 2D 地圖上標明位置、編號，將訊息抄在地圖空白處亦可；如果是交談式的訊息，則最好將說話的人名、地點、談話內容都記錄下來。到時如果發現有人叫你詢問某某某什麼訊息時才方便尋找。

當然，字典是必需的工具，隨時遇到生字，最好當場解決。務必了解訊息所要告訴你的是什麼，免得隨後有什麼不測。

近來有所謂的劇本式訊息隨說明書附贈給玩者。這的確對玩者而言是一大福音，因為大部分重要的線索都在劇本中，螢幕上出現的訊息變成點綴，只要了解即可（如荒野遊俠、AD & D系列）。

至於訊息本身，或訊息中的謎題的答案就要看玩者自己的領悟能力了。大多的謎底不是暗藏於其它訊息中，就是在說明書裡。

有時候我不甚贊同軟體世界逐字翻譯原文說明書的辦法，連人名、地名都要變成中文，好像欺負玩家的英文能力（編者按：信不信竟然有玩家要求我們逐句翻譯螢幕上的訊息！英文不好就去補習！），往往造成玩家遊戲過程中與說明書格格不入的情形。如創世紀中的 Lord British 是個衆所皆知的人物，一旦翻譯成「布里敍王」就不知其所指。有如日本的片假名外來語部分，往往念上半天，亦不知其原文應為何。

在此感謝說明書翻譯者的辛勤努力，但在人名、地名部分實無逐字譯音的必要。愚見謹供參考，得罪處敬請見諒。

最後，提供一條想入 RPG 世界的門路，謹以軟體世界所出品的遊戲為主，有興趣可供參考。

入門遊戲：冬之魔、魔界神兵、荒野遊俠。

接手遊戲：創世紀IV（天人合一）、魔法門 II。

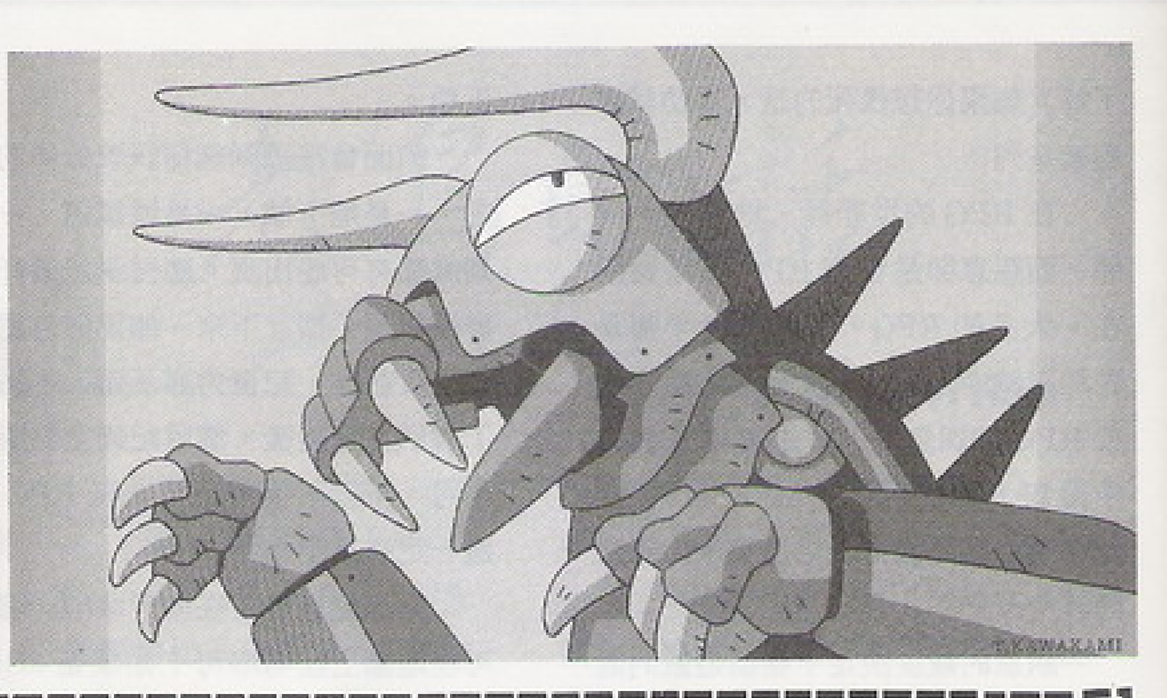
進階遊戲：創世紀V、光芒之池、青色物的詛咒。

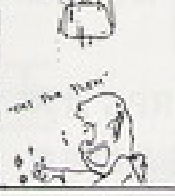
中階遊戲：武士傳說、冰城傳奇 I、II。

高階遊戲：創世紀VI、英雄傳奇、巫術。

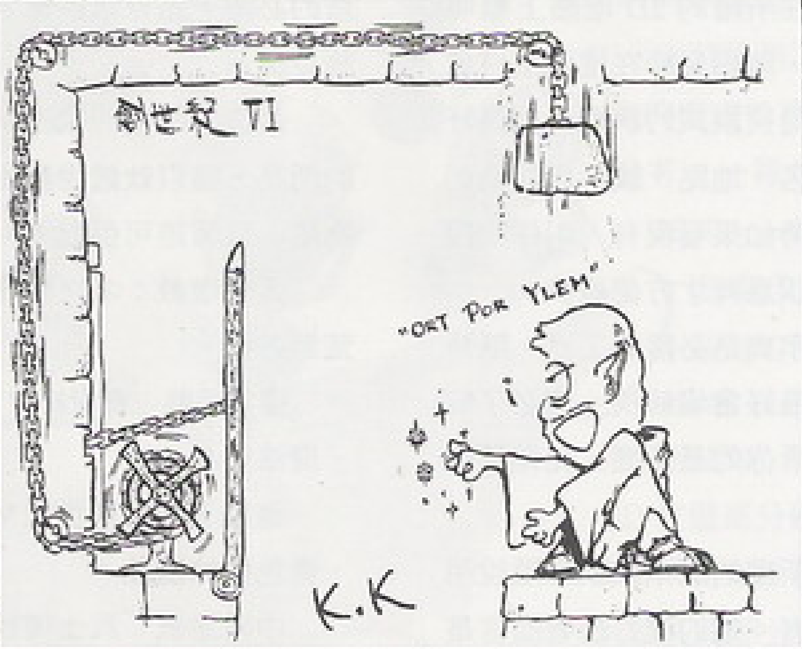


華山論GAME

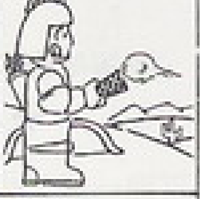




哈！這種小關卡就想難倒我？！待我施展心靈移物術。嗯！心靈移物，有一套！！



創世紀 VI
"ORT POR YLEM"
K.K



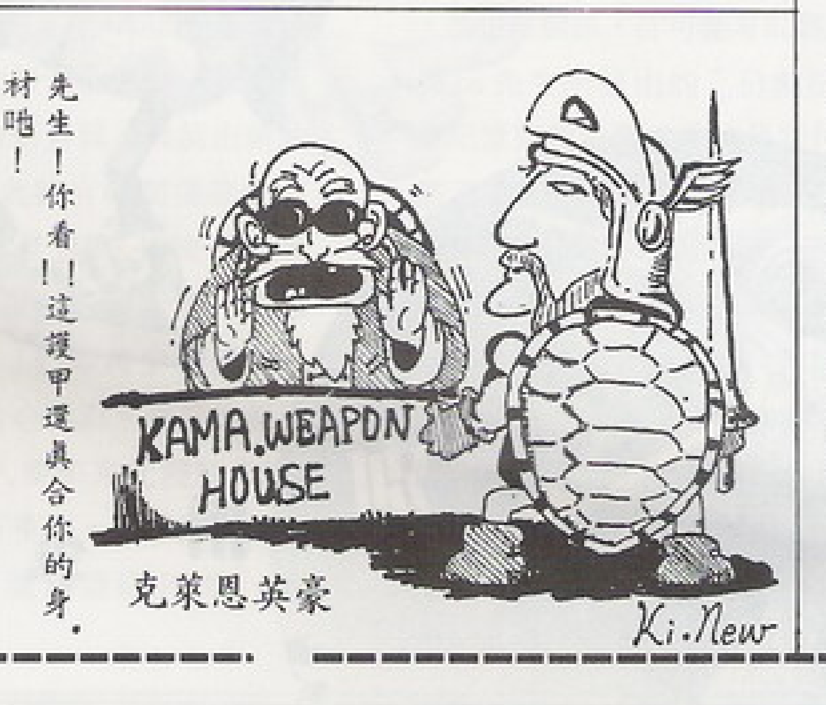
冰雹術在戰鬥中是很厲害的法術，但是在炎炎夏日中，輕鬆一下又何妨……



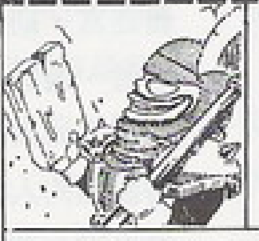
我要草莓的，謝謝！
CWT



KAMA.WEAPON HOUSE
想起那些卑鄙的妖魔鬼怪，我就一肚子××，老是在背後偷襲我，還是跑一趟老牌的啊嗟裝備店挑一件堅固的護甲吧：你瞧！不賴吧！！



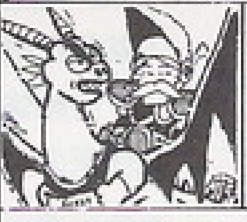
先生！你看！！這護甲還真合你的身材哈！
KAMA.WEAPON HOUSE
克萊恩英豪
Ki.New



費盡千辛萬苦終於讓俺找到真理石板，俺啥都不想，只想問……



石板！石板！請告訴我！誰是世界上最帥的男人!?
國王傳奇
KAME.



要不是近來景氣不好，石油又要漲價，我才不要受這種氣……什麼？！我這把年紀了沒優待？！



飛龍騎士
先生！別裝了!!一共是185元。
Ki.New

徵稿

軟體世界BBS高雄總站專線
(07)3848901

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版150號，珍藏版15號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版150號，珍藏版15號以後）。
(1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2)遊戲資料檔剖析。
(3)攻略小秘技。

◎PC 地帶：關於 PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩 GAME 心得）。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎高手過招：高手們的經驗交流天地。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明真實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明真實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明真實姓名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用黑色細簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。

◎程式稿：
(1)請附磁片，以便檢驗。
(2)必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：
(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2)線條力求簡明、清晰。
(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：
(1)橫式—寬 9 公分，高 7 公分。
(2)直式—寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字300元起，程式、圖表另計。

來稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱。

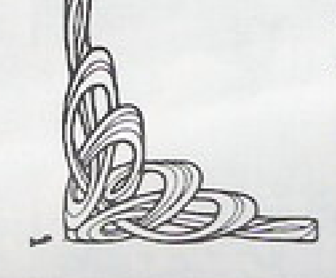
◎徵求下列遊戲攻略：
炸彈小子過關路線（61關起）
武士傳說完全攻略

第二十一（十二月號）
截稿日期：79年10月25日
◎七嘴八舌——遊戲大家談：（500～900字）
(1)未來戰爭——時空冒險
(2)小人物狂想曲

第十七期讀者意見調查表

中獎名單

頭　獎：鄭原忠（台中）
貳　獎：陳義杰（台北）、蘇世中（台北）
叁　獎：陳俊行（高雄）、賴為政（台中）
　　　　連晟宏（宜蘭）
安慰獎：蘇志偉（台北）、翁健緯（雲林）
　　　　葉武松（台北）、康泰銘（桃園）
　　　　游森棡（台北）、梁弘瑋（桃園）
　　　　王彥欣（台北）、陳光宗（台北）
　　　　李炳勳（台北）、柯建裕（高雄）
　　　　簡國龍（台北）、邱宗賢（屏東）
　　　　謝孟德（嘉義）、陳熠峰（屏東）
　　　　陳以浩（台中）、蔡宗達（嘉義）
　　　　歐智豐（台南）、林伯青（台中）
　　　　傅冠瑜（台北）、曾錦芳（台北）
　　　　呂哲明（台北）、張子欣（台南）
　　　　李盛仁（桃園）、蘇烈願（嘉義）
　　　　楊易倫（高雄）、吳俊慧（高雄）
　　　　葉如松（台北）、陳盈吉（台北）
　　　　周承岭（台北）、葉晉華（高雄）





喜歡戰略遊戲的我，只要一看到軟體世界出版的戰略 遊戲， 都會 不擇手段地去弄一套回來，核戰狂人夢當然不例外了。

這個遊戲果然不負我的money，進入遊戲後，就可以看到一場驚心動魄的爆炸畫面；選擇對手時，也可以看到每位政治人物的卡通動畫，接著，就可以進入核子大對決了。

遊戲中，有許多武器可以使用，像推進火箭、核子彈頭、核子轟炸機、防禦系統……等，也可以對敵人作心戰廣播，只是有時會收到反效果。

有飛彈千萬不要亂射，一會兒轟雷根，一會兒炸戈巴契夫，嘿嘿……沒多久你就會嚐到四面楚歌的滋味了，包準你兩三下就「集」滿五個洞，駕鶴西歸去也。

心戰廣播可以減少敵方的人口而增加己方的人口，但是不要對著甘地使用這招，否則你就會知道什麼叫做班門弄斧，然後人去樓空了。

此遊戲尚有幾項特點：

(1)圖案及對白可愛有趣，令人莞爾。

(2)操作便利，快速迅捷（如果你有滑鼠的話）。

(3)音效方面雖不支援魔奇音效卡，但是心戰廣播、防禦武器的聲音也不錯。

(4)天災、人禍荒誕有趣，雖然發生的機率很低，只要一發生，原本好端端一幢大樓便立刻化為大坑一個。我最喜歡它發生在甘地、毛澤東的國家裏，那時真是樂歪了！此遊戲的缺點是難度稍嫌高，最後畫面笑的總不是我。也許是我功力不夠的緣故吧？

■天曜星





哇！談起這遊戲真是有夠精采的啦！不但滿足了我的野心、虛榮心、……等，還把毛澤東這死胖子給轟得跪地求饒，連鐵娘子柴契爾也畏懼我三分。怎樣，不賴吧？

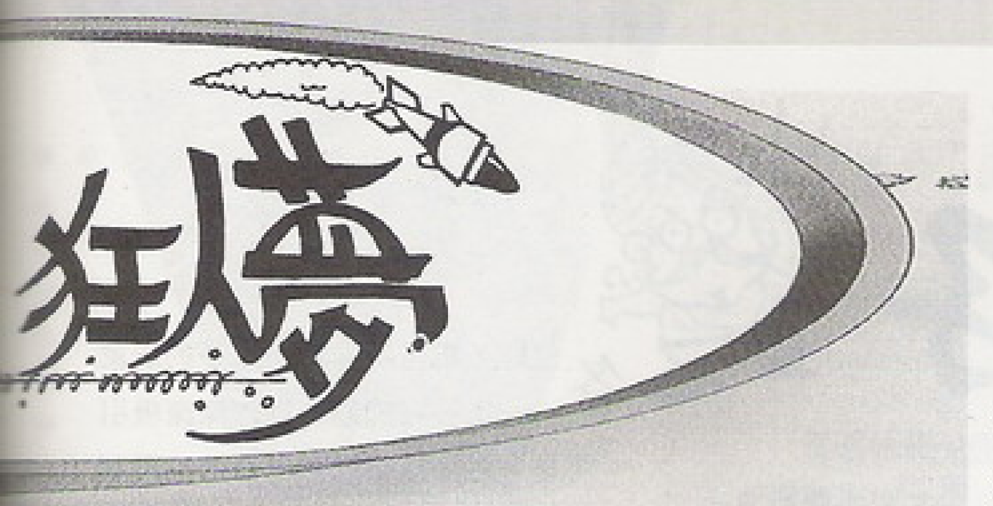
不過呢，在玩遊戲以前有二點要特別注意：1.反核人士不准玩。2.有心臟毛病者請保持距離，以策安全。

從一接觸這玩意兒起就愛不釋手，你想想看：幾千噸的核子彈藥玩弄於股掌之上，愛打誰就打誰；核子轟炸機隨時待命，只要你一聲令下就給敵人來個致命的一擊；尤其是當大姆指要按下紅鈕的那一剎那間，天昏地暗，心臟以一分鐘九十九萬下的速度上下來回地撞擊著你的身體，哇，眼前數千萬人口的大都市頓時化為烏有！

但是千萬別太猖狂，否則下場就像伊拉克海珊一樣，引起世界公憤，到時候被四面八方蜂擁而來的核子彈炸得百孔千瘡，可別怪我沒警告你！

操作簡單算是最大的特色，所有功能一目瞭然，特別適合頭腦簡單、四肢發達的人閤家光臨。再者，不必像玩三國志、水滸傳，要有精明的戰略頭腦，只要腦袋瓜中有點東西就可勝任愉快了。

但這並不意味著這是個幼稚型的白痴遊戲，它需要點外交手腕及政治腦筋，才



能穿梭於這詭計多端的局勢之中：當兩國交戰得火熱的時候，你大可翹起二郎腿，用你的心戰廣播去吸收那些無知的子民，所謂鷸蚌相爭，漁翁得利了呀！

另一優點是人物表情噱頭十足，瞧那雷根用那雙偌大的鼻孔「對」著你、戈巴契夫的臉腫得跟個包子似的，包準讓你笑爆肚皮。這種快感可是一輩子也享受不到的喲！

當然囉，他還是有些小小小的缺點啦，例如：聲音效果不是很好啦（因為不支援魔奇音效卡）、深度差了一點點啦（據說只要玩過個四、五遍，就能得心應手，實現你的狂人美夢了），另外他的十個人物也實在是太奸詐狡滑了，而且個個瘋狂，變態有餘，教人打從心裡恨得牙癢癢的，除此之外，也沒什麼可挑剔的了，可說是九成九的完美。

■BON. BON.

做為一個軟體世界戰略遊戲的忠實玩家，在經歷這了眼鏡蛇計畫、銀河帝國大決戰、三國志、信長之野望、水滸傳、北與南、聖女貞德等數個寒暑東征北討的軍旅生涯之後，在接觸到同屬戰略遊戲的核彈狂人夢之後，心裏的迷戀程度有增不減。雖然總是認為核彈狂人夢的總體性質不怎麼像戰略遊戲，但在其趣味簡捷的前提之下。也只好「夜夜抱著歉意」入眠了。

這個遊戲的一切前提就在「快」這個字。在這個日行千里的現代社會中，的確能使人再三流連。和其他戰略遊戲不同的是，各大國的領袖代替了割地為王的軍閥、不斷出爐的新武器取代了數萬人計的戰鬥部隊。精緻的畫面再加上簡易的操作指令，在爾虞我詐的國際局勢及親和指數之真實程度的襯托下，漫天的流言及四處飛躍的核子彈和牛隻誇張地吸引外太空移民，使得核戰狂人夢遠遠擺脫以往戰略遊戲所給予人的刻板印象及沈悶的模式，也提供了發燒友另一個選擇的空間。

在玩這個遊戲的時候，擁有強大的武力是必須的，但是太熱衷於武力的開發（擴充軍備）卻會成為大家的箭靶。戈巴契夫和毛澤東最崇尚武力，也最喜歡說謊。至於尼克森和雷根則喜歡互扯後腿或包抄卡特，真不知道這和美國歷史有沒有什麼關係？

我曾仿效聖雄甘地，施展我那「三吋不爛之舌」騙到外星移民，也曾因為說太多謊話而使兩座城市人民移民太空！至於慘遭核電廠爆炸及外太空大鏟子鏟平城市等無妄之災更是令人驚愕不已。

這個遊戲還有一個特點，那就是全國滅亡並不是遊戲的結束，滅亡國的後續動作更是令人傷透腦筋。我曾和甘地、戈巴契夫、卡特及卡斯楚夾殺鐵娘子，本以為把所有城市鏟平便是終結，想不到卻被她施出最後報復手段夷為平地，而自己也在發射一顆顆報復的核子彈後滅亡。

沒有支援魔奇音效卡是這個遊戲的唯一的缺點，但在明快的遊戲節奏及逼真的飛彈昇空的聲音之下，音效根本已經不必去在意了。

■S. Roan



惡魔城傳說



每次一經過軟體世界經銷商，總會駐足片刻，看看有沒有什麼「鬼」遊戲並且配上點魔奇音效卡的恐怖音樂可以買回去嚇嚇鄰居，不過買了這遊戲後，發覺音樂不但不恐怖反而可大跳迪斯可。

遊戲共有十八關，每過幾關就換一首背景音樂，只要打下沿途牆上的蠟燭和敵人就可得到各種物品。

遇到「梅杜莎頭」可是令人最煩的事了，要是閃躲的時間和距離沒算好，生命點數往往因此而減少。

一些小鬼怪倒還不算什麼，但是對抗城堡六大魔頭時，可就很難說了，尤其是兩旁的木乃伊同時朝你而來，除非有飛天遁地術否則一定被夾成麥當勞漢堡。

如同波斯王子，此遊戲也提供儲存和讀取進度的功能，說明書上的密碼也使用彩色頁，不致於看不清楚。

在玩本遊戲時，若關掉背景音樂，人物移動會較流暢。

光是單純地以武器消滅敵人似乎過於單調乏味，若能加上步步殺機或波斯王子的各種陷阱就能使此動作遊戲更具可玩性。

音效方面僅限於主角的聲音，怪物都成了啞巴似的，十分可惜，不過像鞭打聲、關門聲、拾到物品聲皆不亞於大型電玩。

雖然可使用不同的武器，但是還是覺得不夠刺激，當然像我這樣喜歡上動作類的玩家，多少有點「虐待狂」，非得看到怪物被修理得頭破血流方才善罷干休。

色彩並不鮮豔活潑，但在陰深黑暗的古堡裏本該如此。

■吳維瀚



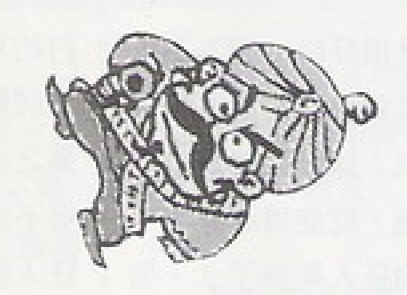
波斯王子

修改篇

／阿治







各位好，相信玩過波斯王子的玩家，一定被它流暢的動作深深吸引。可是，每每在時間和生命值的限制下不能盡興，於是生命值大增，甚至可任意跳關的波斯王子於焉誕生。

首先從第一關用 [shift] ＋ [L] 跳關至第四關，因為只有在第四關才可以儲存遊戲。把遊戲儲存起來，離開本遊戲，再祭出 PC-TOOLS 程式，修改 PRINCE.SAV 檔案。

PRINCE.SAV 是波斯王子的遊戲進度儲存檔，只有 8 個資料，如附圖為第五關資料。畫線部份的 0B 為時間資料，05 為關數，04為生命值，各位玩家按自己高興隨意增修。按我的經驗關數只有十三關，所以只能增到 0D 值。生命值若增加太多會妨礙到提示顯示；打鬥時若不還手，也只能挨對方三劍。還有不論是摔死、掉入陷阱請用 [Ctrl] ＋ [A] 鍵重新闖關。

最後祝各位玩家玩得高興！

```
PC Tools Deluxe R4.21
--------------------------------
Path=A:\*.*
File=PRINCE.SAV       Relative sector 0000000.

Displacement ----------------- Hex codes-------------------------
 0000(0000)  0B 00 39 01 05 00 04 00 00 00 10 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 29 2F 7B 7E 29
 0064(0040)  2F 7B 7E 29 2F 7B 7E 29 2F 7B 7E 03 3F DD 67 6F
 0080(0050)  7F 55 74 03 3F DD 67 6F 7F 55 74 03 3F DD 67 6F
 0096(0060)  7F 55 74 03 3F DD 67 6F 7F 55 74 01 00 EE 02 06
 0112(0070)  00 00 00 64 00 20 36 00 00 36 46 78 36 00 00 37
 0128(0080)  46 28 37 00 00 36 46 83 60 36 00 DA 00 34 50 83
 0144(0090)  60 34 00 00 2D 50 83 60 2D 00 00 34 50 81 20 34
 0160(00A0)  00 00 34 50 81 20 34 00 00 34 50 78 34 00 00 35
 0176(00B0)  50 28 35 00 00 34 50 83 60 34 00 00 34 50 83 60
 0192(00C0)  34 00 00 2D 4E 83 60 2D 00 00 34 3E 81 20 34 00
 0208(00D0)  00 34 39 81 20 34 00 00 34 34 78 34 00 00 35 30
 0224(00E0)  28 35 00 00 34 2F 83 60 34 00 00 34 20 83 60 34
 0240(00F0)  00 00 2D 20 83 60 20 00 9A 20 2D 50 83 60 2D 00
```

Sector：0

起始位址	自己	第一名隊友	第二名隊友	第三名隊友
目前 Pow 值	78	9A	BC	DE
Pow 上限	7A	9C	BE	E0
目前 Esp 值	7C	9E	C0	E2
Esp 上限	7E	A0	C2	E4
經驗值（Exp）	80	A2	C4	E6
等級（Level）	82	A4	C6	E8

請用 PC Tools 參考附表編輯（Edit）儲存檔。

註 1：表中數字採用16進制

註 2：每一項均佔 2byte，容許值為 0000～FFFF

註 3：遊戲畫面上只顯示末 3 位數

銀河超能力戰記

修改篇(上)

／德＆波



水滸傳

年代修改法

/J.C. Yeh

關於年代修改法，在第15期中，JR 先生已經提供了一個修改主程式的方法，但是先前存入的進度，卻無法蒙受其恩澤，因此本人在此提供一個補救的方法：修改遊戲進度儲存檔。

首先載入 PC-TOOLS，找到 SAVEDATA 檔後，按 E 修改本檔。參考<表一>找到欲修改之起始位元。

遊戲進度	磁區	起始位址
1	10	504
2	24	459
3	38	414
4	52	369
5	66	324
6	80	279
7	94	234
8	108	189
9	122	144
10	136	99

從起始位元開始之三個位元即為此遊戲進度之年月，前二個代表年，第三個是月。

其數值均為十六進位，所以要改成什麼年代，需先行換算。

注意：換算後之年份，其二個位元值需調換，例如：1120年，換算後為460$_{HEX}$調換後為6004，因此若是改成1120年11月，則三個位元之順序就必須是60040B。

修改圖例見圖一、圖二。

```
Path=C:\GAME\PM\*.*
File=SAVEDATA,       Relative sector 0000010, Clust 00843, Disk Abs Sec 0035481

Displacement ------------------ Hex codes----------------------      ASCII value
 0256(0100)  00 04 00 00 00 A4 00 00 1A 01 15 4B 4B 18 17 14               KK^
 0272(0110)  1D 18 14 00 00 00 00 01 00 00 00 37 00 00 24 00        ^          7  $
 0288(0120)  2C 4E 4E 23 0A 15 0E 17 4C 00 00 00 57 07 00 00      ,NN#    L   W
 0304(0130)  28 82 00 00 19 00 0A 4E 4E 12 10 1D 28 18 13 00      (   v  NN ) (
 0320(0140)  00 00 46 04 00 00 38 82 00 00 19 01 05 5C 5C 18        F   8   v  \\^
 0336(0150)  0A 1A 24 22 16 00 00 00 00 01 00 00 00 B7 00 00        $"
 0352(0160)  18 01 08 4E 4E 11 0E 1C 13 0D 0E 00 00 00 00 01         .NN(
 0368(0170)  00 00 00 87 00 00 19 00 12 50 50 23 0C 0A 0E 17             v  PP#
 0384(0180)  44 00 00 00 4C 02 00 00 2A 42 00 00 1A 01 06 57      D    L    *B       W
 0400(0190)  57 0C 12 18 1A 12 3A 00 00 00 00 07 00 00 03 AB      W        :
 0416(01A0)  00 00 14 01 16 47 47 08 12 1D 10 11 26 00 00 00              GG.  )(&
 0432(01B0)  00 02 00 00 00 AC 00 00 11 01 09 48 48 0A 18 12                (   HH ^
 0448(01C0)  0C 0F 25 00 00 00 00 03 00 00 00 AD 00 00 12 01        %
 0464(01D0)  29 46 46 0A 17 0E 1A 17 20 00 00 00 00 03 00 00      )FF
 0480(01E0)  00 2D 00 00 15 01 04 45 45 0A 16 0A 08 09 20 00       -      EE
 0496(01F0)  00 00 00 04 00 00 00 2C 66 04 0B 00 B0 04 01 00              ,f   *
```

(圖一)修改前：進度①，1126年11月。

```
Path=C:\GAME\PM\*.*
File=SAVEDATA,       Relative sector 0000010, Clust 00843, Disk Abs Sec 0035481

Displacement ------------------ Hex codes----------------------      ASCII value
 0256(0100)  00 04 00 00 00 A4 00 00 1A 01 15 4B 4B 18 17 14               KK^
 0272(0110)  1D 18 14 00 00 00 00 01 00 00 00 37 00 00 24 00        ^          7  $
 0288(0120)  2C 4E 4E 23 0A 15 0E 17 4C 00 00 00 57 07 00 00      ,NN#    L   W
 0304(0130)  28 82 00 00 19 00 0A 4E 4E 12 10 1D 28 18 13 00      (   v  NN ) (
 0320(0140)  00 00 46 04 00 00 38 82 00 00 19 01 05 5C 5C 18        F   8   v  \\^
 0336(0150)  0A 1A 24 22 16 00 00 00 00 01 00 00 00 B7 00 00        $"
 0352(0160)  18 01 08 4E 4E 11 0E 1C 13 0D 0E 00 00 00 00 01         .NN(
 0368(0170)  00 00 00 87 00 00 19 00 12 50 50 23 0C 0A 0E 17             v  PP#
 0384(0180)  44 00 00 00 4C 02 00 00 2A 42 00 00 1A 01 06 57      D    L    *B       W
 0400(0190)  57 0C 12 18 1A 12 3A 00 00 00 00 07 00 00 03 AB      W        :
 0416(01A0)  00 00 14 01 16 47 47 08 12 1D 10 11 26 00 00 00              GG.  )(&
 0432(01B0)  00 02 00 00 00 AC 00 00 11 01 09 48 48 0A 18 12                (   HH ^
 0448(01C0)  0C 0F 25 00 00 00 00 03 00 00 00 AD 00 00 12 01        %
 0464(01D0)  29 46 46 0A 17 0E 1A 17 20 00 00 00 00 03 00 00      )FF
 0480(01E0)  00 2D 00 00 15 01 04 45 45 0A 16 0A 08 09 20 00       -      EE
 0496(01F0)  00 00 00 04 00 00 00 2C 56 04 01 00 B0 04 01 00              ,V   *
```

(圖二)修改後：進度①，1110年1月。

創世紀VI---檔案蒐秘

/Tony Sparkle

創世紀VI這個超級 RPG，我敢說是繼創世紀Ⅴ之後 的另一個空前絕後的好遊戲，稱他為王，實不為過。哇塞！真爽，真不是人玩的，高難度，高品質，精美的畫面，動聽的音效，廣大的時空，極逼真的世界，曲折的故事，可以使人廢寢忘食，絕非誇大其辭，而本人就深受其害……有夠慘！不提也罷。

而前些日子在寫程式消遣時，忽然發現硬碟中／ULTIMA6 的子目錄有個檔名為 BOOK.DAT 竟和我的程式內有一個要讀取的檔名一樣，也是 BOOK.DAT，於是基於好奇之心就用我的程式把這個檔叫出來顯示，就在那一瞬間我被嚇呆了，口裡唸著「簡直是太帥了，可愛的，偉大 Lord British」。

這個檔案裡頭有一些卷軸的資料及一些對話內容，還有一大堆書本的原稿及翻譯版本，另外還有一大堆看起來像是 Mantra 的資料，多得說不完，簡直是得來全不費功夫，我太太……太滿意了！來吧！發燒友們，找一找創世紀VI的衆磁片（在 Disk Five 中）或是硬碟中是否有 BOOK.DAT 的檔案，然後 TYPE 出來看看或是 COPY BOOK.DAT>PRN 往印表機輸出。記得！報表紙要放多一些（至少6至7大張），然後去爽一爽吧！

P.S.如果您所使用的印表機可以使用132行的大張紙，就請用132行格式的紙但是如果您的印表機只可使用80行的報表紙，請用縮小字形輸出及設定為132行的模式，方式如下：

進入 BASICA 或GWBASICA 中

打開印表機的關關

打入 WIDTH〝LPT1:〞，132

以及 LPRINT CHR$（27）；

CHR$（15）；

然後 SYSTEM

再鍵入 TYPE BOOK.DAT>PRN

模擬城市 / Mick Lin

波士頓災難預防法

波士頓在美國可說是數一數二的大城市，但在**模擬城市**之中卻有核能爆炸的危機潛伏著，筆者剛開始玩時對它一點辦法也沒有。但有一天在夢中經高人指點，才恍然大悟，原來是將所有的核電廠改為火力發電，如此電腦就無法令核能爆炸，再來就是建些住宅區、商業區…等，等五年一到，「You are the winner」的字一出來，你就過關了。

忍—程式修改篇

／蕭偉宗

玩忍最大的困擾在於敵人衆多，而手中的飛鏢又不太好控制，於是便將程式修改一番。用 PCTOOLS 的 Find 功能，找出 FF 0E 3E 0F C7 46的十六進位碼，改成FF 0E 90 90 C7 46（圖一），則震爆術無限；找出 FF 06 48 02 8E 06，改成 FF 06 90 90 8E 06（圖二），則人數為無限；又再找出 FF 0E 0C 2B 5E 8B 修改成為 FF 0E 90 90 5E 8B（圖三），則不論你被那些赤手空拳的敵人碰到多少次，都不會有事的，不妨試試看，很好玩的！

（圖一）

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------Sector Edit Service-------------
Path=A:\
File=SH.EXE            Relative sector 0000041, Clust 00022, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)   0B C0 74 4B 8E 06 F6 48 26 83 3E 06 04 00 74 0D
 0272(0110)   8E 06 14 49 26 C7 06 1E 2B 02 00 EB 25 8E 06 FC
 0288(0120)   48 26 83 3E 4E 02 00 74 0E 8E 06 14 49 26 C7 06
 0304(0130)   1E 2B 05 00 EB 0C 90 8E 06 14 49 26 C7 06 1E 2B
 0320(0140)   06 00 8E 06 16 49 26 C7 06 18 12 00 00 EB 25 8E
 0336(0150)   06 FC 48 26 83 3E 4E 02 00 74 0E 8E 06 14 49 26
 0352(0160)   C7 06 1E 2B 07 00 EB 0C 90 8E 06 14 49 26 C7 06
 0368(0170)   1E 2B 03 00 8E 06 FE 48 26 FF 06 08 04 CB 90 55
 0384(0180)   8B EC B8 02 00 9A 48 02 0B 11 8E 06 14 49 26 83
 0400(0190)   3E 1E 2B 0A 75 03 E9 9F 00 83 3E 3E 0F 00 75 03
 0416(01A0)   E9 95 00 FF 0E 3E 0F C7 46 FE 00 00 8E 06 0A 49
 0432(01B0)   8B 5E FE D1 E3 8B 87 00 11 26 01 06 D6 11 8B 46
 0448(01C0)   FE 05 18 00 50 0E E8 42 17 83 C4 02 0E E8 05 EE
 0464(01D0)   FF 46 FE 83 7E FE 04 7C D3 8E 06 0A 49 26 83 06
 0480(01E0)   D6 11 07 8E 06 30 49 26 C7 06 92 2D 18 00 B8 18
 0496(01F0)   00 50 0E E8 15 17 83 C4 02 0E E8 D8 ED 0E E8 4A
```

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------Sector Edit Service-------------
Path=A:\
File=SH.EXE            Relative sector 0000005, Clust 00004, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)   02 9A 02 0A 0A 03 9A 3C 09 0A 03 83 7E FA 00 75
 0272(0110)   0B B8 01 00 50 0E E8 E0 1D 83 C4 02 83 7E FA 03
 0288(0120)   75 0B B8 02 00 50 0E E8 CF 1D 83 C4 02 83 7E FA
 0304(0130)   07 75 0B B8 03 00 50 0E E8 BE 1D 83 C4 02 83 7E
 0320(0140)   FA 0B 75 0B B8 04 00 50 0E E8 AD 1D 83 C4 02 83
 0336(0150)   7E FA 0F 75 0B B8 05 00 50 0E E8 9C 1D 83 C4 02
 0352(0160)   FF 76 FA 0E E8 4A 10 83 C4 02 83 7E FC 00 74 16
 0368(0170)   FF 76 FA 9A A0 02 70 0A 83 C4 02 FF 76 FA 9A 50
 0384(0180)   00 0A 03 83 C4 02 8E 06 B0 48 2B C0 26 A3 3C 21
 0400(0190)   8E 06 B2 48 26 A3 2E 2B FF 76 FA 9A 08 00 F7 03
 0416(01A0)   83 C4 02 89 46 FC 3D 63 00 75 0E 8E 06 B4 48 26
 0432(01B0)   C7 06 48 02 08 00 E9 06 FF 83 7E FC 00 7E 06 B8
 0448(01C0)   01 00 EB 03 90 2B C0 01 46 FA 83 7E FC 00 75 15
 0464(01D0)   8E 06 A2 48 26 83 3E D0 2F 00 75 09 8E 06 B4 48
 0480(01E0)   26 FF 06 48 02 8E 06 B4 48 26 83 3E 48 02 08 74
 0496(01F0)   03 E9 B6 FE E9 C8 FE 55 8B EC B8 0E 00 9A 48 02
```

（圖二）

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------Sector Edit Service-------------
Path=A:\
File=SH.EXE            Relative sector 0000077, Clust 00040, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)   FF 8E 06 7E 49 26 F7 AC 94 02 26 89 84 94 02 8E
 0272(0110)   06 9A 49 26 C7 06 1E 2B 0A 00 8E 06 9C 49 26 C7
 0288(0120)   06 C0 1C 00 00 8E 06 9E 49 26 FF 0E 0C 2B 5E 8B
 0304(0130)   E5 5D CB 55 8B EC B8 02 00 9A 48 02 0B 11 C7 46
 0320(0140)   FE 00 00 8E 06 8C 49 26 A1 2E 2B 8B C8 B8 1E 00
 0336(0150)   F7 6E FE 8B D8 8E 06 7E 49 26 39 8F 80 02 7D 03
 0352(0160)   E9 90 00 B8 1E 00 F7 6E FE 8B D8 26 8B 87 80 02
 0368(0170)   8E 06 8C 49 2B C1 3D 28 00 7D 78 B8 1E 00 F7 6E
 0384(0180)   FE 8B D8 8E 06 7E 49 26 83 BF 88 02 07 7E 64 B8
 0400(0190)   1E 00 F7 6E FE 8B D8 26 83 BF 84 02 05 74 54 B8
 0416(01A0)   1E 00 F7 6E FE 8B D8 26 83 AF 8C 02 14 B8 1E 00
 0432(01B0)   F7 6E FE 8B D8 26 83 BF 8C 02 00 7F 0F B8 1E 00
 0448(01C0)   F7 6E FE 8B D8 26 C7 87 88 02 07 00 B8 1E 00 F7
 0464(01D0)   6E FE 8B D8 26 8B 9F 84 02 D1 E3 8B 87 0C 13 99
 0480(01E0)   8E 06 82 49 26 01 06 0E 2B 26 11 16 10 2B 9A 42
 0496(01F0)   2A F7 03 FF 46 FE 83 7E FE 0D 7D 03 E9 44 FF 8B
```

（圖三）

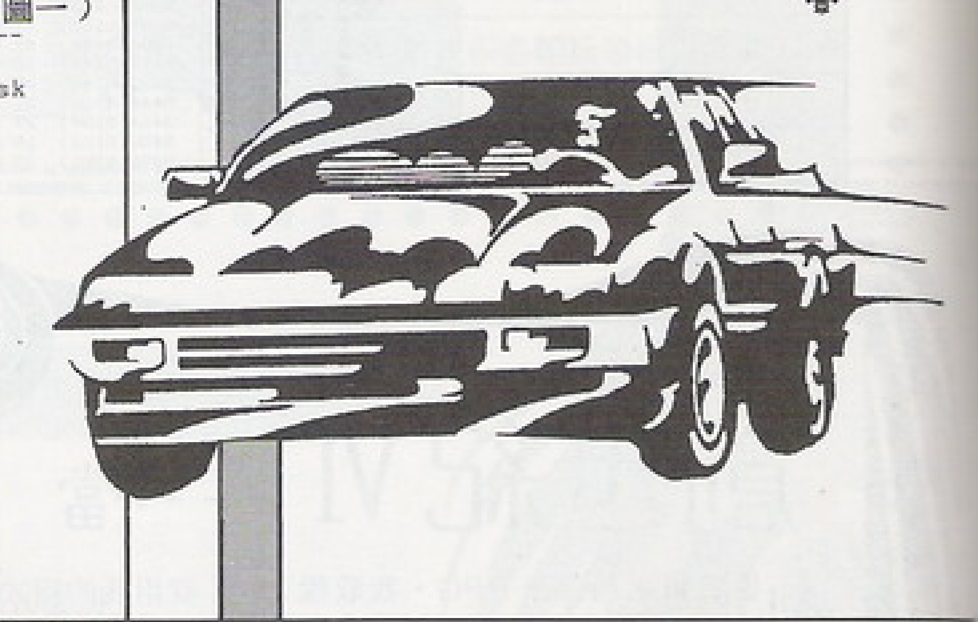
衝鋒飛車



樂透了

／何航順

各位喜好玩衝鋒飛車的朋友們，是否覺得錢常不夠用呢？小弟我現在就告訴你們一個妙方。先進入武器店，隨便選一項武器，越貴越好，但不要買。然後將游標移到翻頁鍵，按下 ENTER 直到看不見你所選的武器為止，接著按下 B 鍵，就會有一段字出現是「NO ITEM ON SCREEN IS SELECTED」同時游標也會指在 OOPS 上，接著按 空白鍵 就會增加一些錢。然後一直重複先按 B 鍵，再按 空白鍵 這兩個動作，錢就會一直增加。這樣拿到冠軍就易如反掌了，但是不要按太快，否則……。



水滸傳 虛擬磁碟應用

／郭萱侑

當各位「好漢」正為打倒高俅而奮鬥時，是否為人物玉照須常提取而深深不平呢？當各位讀過軟體世界雜誌第九期及第十一期兩篇虛擬磁碟應用的文章後，是不是也如法泡製一番呢？但是為了家中電腦因主人太窮而只有640KB 的記憶體，或因為水滸傳在Load 或Save 時程式要在B磁碟機中，而使DOS指令中的ASSIGN無用武之地……。好了！廢話少說，少說廢話，好戲正式開鑼了!!

方法1（只有640KB者）：

先在DOS開機片（Disk 1）中造一個290KB 的虛擬磁碟，不會的人請參考下面：

將DOS放在A磁碟機中鍵入

```
A>COPY CON CONFIG.SYS
DEVICE=VDISK.SYS 290
^Z
```

再重新開機後，把水滸傳的Disk A及Disk C　COPY一份，開機時不用Disk B也可，只是少了片頭畫面。

使用任一版本的PC-tools，把水滸傳的Disk A 備份放入，修改MAIN.EXE檔，使用 F2 鍵找尋0000370位置的最後（不懂的人可以參考PC tools使用說明，或請教高手），即可找到一些檔名，現在把下面檔名前的B：改為C：

```
HEXMAP.DAT
KAOIBM.DAT
CUIDATA1.CIM
```

以後如要使用虛擬磁碟時請把水滸傳Disk C中的三個檔案（以上修改過的）COPY 到虛擬磁碟中，並且用備份Disk A 進入GAME中，B磁碟中可以放入儲存片。

方法2（有擴充記憶體者，最好有1024KB以上）：

同樣將水滸傳Disk A及Disk B備份，並造一虛擬磁碟（最好有640KB以上，越高越好，方法參考前面方法1的說明），使用PC-tools，將Disk A中MAIN.EXE檔0000371處的B：SAVEDATA 改為C：SAVEDATA，並將KOEI.COM檔0000000中的A：MAIN.EXE 全改為B：MAIN.EXE。

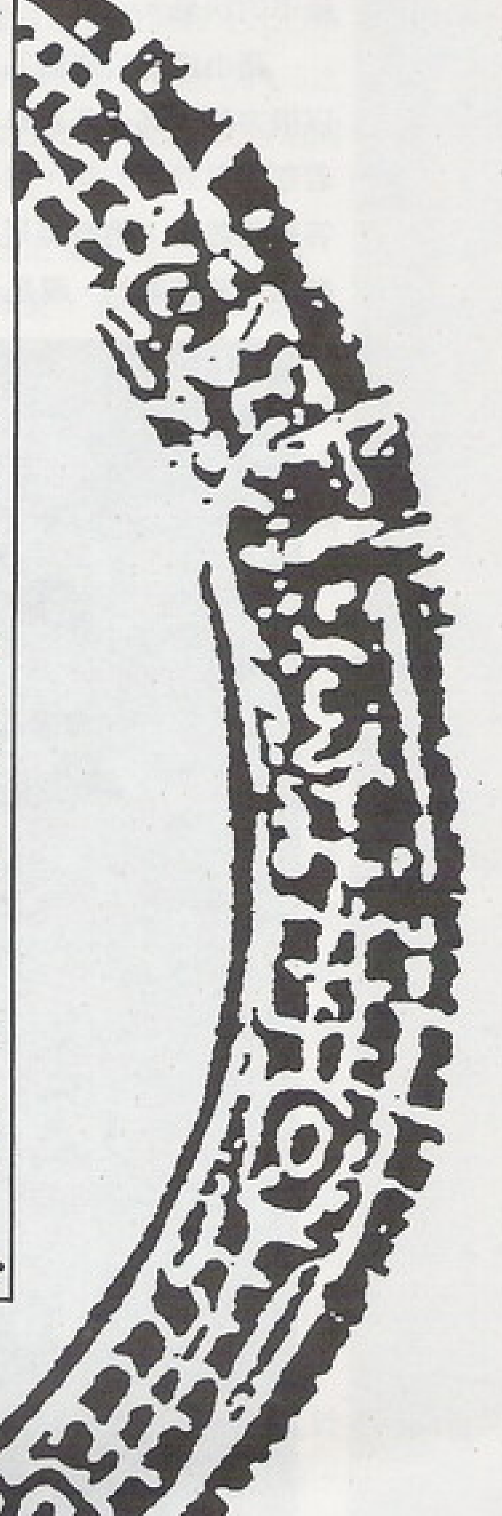
在DOS下把Disk　C中的檔案全COPY入虛擬磁碟中，並把Disk A中的MAIN.EXE COPY入虛擬磁碟中，並使用DOS指令ASSIGN，將虛擬磁碟及B磁碟交換，方法如下：將DOS放於A磁碟。

```
A>ASSIGN C=B　B=C
```

這樣就可名正言順地把儲存片放於B磁碟中，虛擬磁碟也成為B磁碟了，如此不但執行速度加快，也可以不要常把儲存片放入又拿出了。

※註：文中的C：要看你虛擬磁碟代號而定。

如果你是高手的話，可以將MAIN.EXE 或KOEI.COM中的執行命令加以修改，以求更好方式，本人修改法如有不妥處，敬請高手指教。





話說BBS(一)…

一、BBS簡述

BBS（Bulletin Board System），是電子佈告欄系統的簡稱。這和一般所見的佈告欄並沒有什麼不同，所差別的只是使用電腦和一些必備的配備來達成。

BBS的名稱來源，是根據當初股市的價格佈告板。其實當初這種系統的發展用途，就是為了藉此來傳達股市的訊息。

藉由這種公佈欄系統，使用者可以很方便的寫一些訊息，問一些問題，若您行有餘力的話，也可以為別人解答疑難雜症，稍微滿足一下自己的虛榮感。最重要的，還是可以經由此系統達到交誼、學習、資訊交流，獲取新知…等目的。只要準備一架PC（電腦）一部Modem（數據機）以及一條電話線，和必備的通訊程式，便可以開始您的BBS生涯了。每當夜深人靜，不甘寂寞的您，就可以撥出那一通通充滿無限希望與熱情的電話，靜靜等待由彼方傳來的友誼，這就是BBS魔力。

二、BBS起源

當微電腦開始進入商品化階段的時候，最早的BBS系統也緊接著被發展出來了。就已知的資料顯示，最早使用的BBS系統是1978年啟用於美國芝加哥的CBCS／Chicago（Computerized Bulletin Board System／Chicago），這是一個使用8080 Assembly language所寫的程式。大約在同一時期Bill Abney也為Radio Shack寫了一個叫Forum-80的BSS程式，接著蘋果電腦Apple Bulletin Board System面世，跟著Apple Ⅱ上也有了People's Message System。

1981年10月IBM PC上市時，還沒有為PC寫的BBS系統，到了1982年才由Russ Lane用BASIC寫了一個原型程式。其後數年，許多人為它添加了許多功能。



●●●●●●●●●●●●●●／329網 侯景議

1983年初，才由Capital PC User Group 的Communication Special Interest Group的會員共同改寫出RBBS-PC系統，最後由Thomas Mack整理完成，正式成為RBBS-PC第一版。

三、BBS於國內的發展近況

當年，RBBS-PC系統也傳入國內，並成立了TUGNET(Taiwan User Group NET）唯當時數據機還是一項價格高昂的設備，又加上系統全部使用英文，TUGNET的使用人幾乎全是在台外僑。後來使用同一系統的行家俱樂部（HAL）推出，情況並未改觀，只是國人的使用率提高了。一直到1987年初，第三波的加盟店隆傑公司推出用dBASEⅢ所寫的中文系統，名為「天威視訊中心」，才更加拓展普遍的使用。

然而，BBS在國內真正風起雲湧出現，當推『魔敎』的成立及推廣。

要談魔敎的成立經過，需先談Fido及Opus這兩個BBS系統，以及一些成立初期出現於天威視訊的相關人物。

⑴FIDO：

Fido是於1984年由美國Tom Jenninges所寫的BBS程式，此程式最重要的功能在於其具有：網路自動連線的功能，站與站之間能透過一個經過協定設計的網路來傳遞信件及檔案。

⑵IFNA：

目前已成為一個龐大的國際業餘微電腦網路系統，遍及北美、歐、亞、澳、非五大洲，並設立一協會，名為International FidoNet Association。

⑶OPUS：

Opus是於1986年由INFA的會員，WagnaⅢ依據FIDO的架構，所寫新的一套網路BBS系統，其基本組織與架構均與FIDO相同。目前，由於Opus的架構完整，容易上手，成為FidoNet中使用最廣的一套程式。

以上兩系統引入國內應當都是在1987年初前後，只是並沒有人用此軟體設立公開的BBS站。

據稱有位天威的會員DROL於87年中取得OPUS 0.00版，於11月中在天威宣稱也要成立一個名為ELIZA的BBS。可惜，嘗試未能成功。

後來魔敎的開創者HONLIN及ST FOUNDER卻以偶然取得的FIDO程式，先建立國內第一個FIDO NODE，並經熟悉ASSEMBLY語言之Ultima Lee幫忙，修改程式中原屬限定英文輸入及傳輸之控制。然而由於缺少其中某些管理用的工具檔案，於是，積極向國外的FIDO NODE連繫，期望取得完整的檔案。幸好與美國康迺狄克州威利城之Willi Board連繫成功，並取得該站管理人Dean Petix之熱心支援，完整的FIDO villw在1988年初終於傳入國內。並由魔敎大力推廣，短短半個月中，全國各地都很快地取得完整的FIDO相關檔案。於是，個人玩家型的BBS也開始如雨後春筍地在國內四處建構成功，並於二月間集合諸多站的操作員完成各項網路功能之實驗。

1988年三月初，「魔敎」更設法由Willi Board取得完整新版之OPUS v1.03a。「魔敎」初成，曾遭許多無端之猜忌與惡意誹謗，「魔敎」管理人為活動正常發展，雖於取得該資料過程所費不貲，但仍一心一意使此工具得以正常使用於國內，特再力邀Ultima Lee協助完成OPUS之中文化，與當時國內已成功開設FIDO系統之各站管理人會同研討新版OPUS之使用，並於次日四月四日完成各站同時改版之工作。

在OPUS之諸多強大功能中，首推其聯合作業，共享訊息之ECHOMAIL功能、結合網路自動傳信功能及設定自動檔案需索功能，但截至目前，未見任何一站能就此功能深入研究。「魔敎」一本成立之初衷，再度開創實驗ECHOMAIL，並與國內最早使用本系統之另一站BIGCAT試行採用訊息分享之「ECHOMIAL專題會議討論」功能。此功能便是達成，不同的兩站利用自動信件傳輸系統，能達成訊息分享之目的。也就是說，只要站與站之間，若有開設相同之「專題討論」區，經過每日預定執行之傳信係統，能使各站均能取得相同之討論訊息。如此，提高討論訊息之資源，各站之使用人都能得知其他各站使用人對同一主題之心得報告或疑問事項，如同一群人於不同地區就同一主題，同時發表意見，進而互相討。

BBS於國內發展至今，仍止於線上交誼或檔案傳送之階段。期盼，此一功能之啟用能促使各站之管理人及使用人更能藉重BBS之功能，提昇BBS之使用目的。





話說第15期 RXZ的「一魚三吃——參數修改法」出爐後，果然造成轟動，筆者多位友人日以繼夜，焚膏繼晷、不眠不休的加以鑽研，然而吃到第三吃——Debug 之後，便※＋△？……。

雖然這是武功最高秘笈——九陰真經，卻也是最難練成的，拋開技術層面不談，就光這秘笈中所用的語句，全是最艱深，全世界的「人」都從未說過的語言——ASSEMBLY LANGUAGE（組合語言），尤其很多新手只認得BASIC，會講PASCAL的更少了，於是 一頭撞ㄕˇ的人不少，因為腦筋一下被 MOV，又被 POP 出來，才 ADD 又被 DEC，最後全打結了，只好宣告投降！

筆者見本文出現後，忍不住手癢，將筆者以前收藏的 GAME，一個一個的放在解剖枱上研究，雖無法比美醫生也瘋狂那般刺激，倒也讓筆者找出了另一項練功法門，這項練功法門尤其針對 GAME 中設計成二人同時雙打模式（如快樂泡泡龍、雙截龍 II），要過關斬將，簡直輕而易舉，因為你有源源不斷的生力軍，對方了不起就只有程式設計上的幾個敵人，也不用怕時間到了，因為時間到了頂多扣掉1人，所以對生手來說是一大福音，對老手來講亦不影響其功力，皆大歡喜！

本法門如下：（以快樂泡泡龍為例）

一、拿出 PCTOOLS，尋找目標 BUBBOB.DAT

二、按下 F 鍵鎖定二個位置：（見附圖一）

㈠FF OE 06 4C
PLAYER ONE 的位址

㈡FF OE E6 4B
PLAYER TWO 的位址

㈢先別急著修改，二選一作基準，另一個改成和它一樣。例如以 PLAYER ONE 的 FF OE 06 4C 做基準，PLAYER TWO 的資料也改成 FF OE 06 4C。

㈣按 F5 存起來，再PLAY 便可。

三、解說：

由於遊戲程式將人數的值放在某一位址，所以一旦主角死一次就把該位址的值減一，雙打時便有兩個位址來儲存人數。修改後，兩個主角的位址變成都在第一人上，於是 PC 執行的指令都是在第一人的位址，另一個位址就被忽視了。換句話說，這個位址不會被 PC 作任何加減運算。

如快樂泡泡龍中的PLAYER ONE 減少時是 06 4C，而 PLAYER TWO 本來是E6 4B，現在變成 06 4C，於是 E6 4B 的值便不會被減，可是 PC 還是以 E6 4B的值來計算，所以螢幕上 PLAYER TWO 的人數一直沒變。不信的話，你可以讓 PLAYER TWO 自殺看看，結果是 PLAYER ONE 少了，就好像老師揍你，結果痛的是旁邊同學，自個兒卻不痛不癢。怎樣，爽吧！

可是 PLAYER ONE 怎麼辦呢？把自己快樂建築在別人痛苦上，總是不太好吧！

放心好了，我建議你要是這樣想，倒不如趕快撞敵人自殺算了！別以為我是開玩笑的，真的，快去照著做！等你自殺後，便會看到奇蹟出現：本來 PLAYER ONE 剩下沒半個人的，這時卻出現一排的人數，一群泡泡龍兵團出現了，有多少呢？告訴你有255隻**快樂泡泡龍**！可是。螢幕上為什麼沒有出現255個圓點呢？那是因為太多了，螢幕擺不下去，但是 064C 的值仍記得非常清楚，不信，你化作電



腦病毒去一查究竟便知道！

為什麼 PLAYER ONE 的 064C 值是 0，為什麼突然變成255呢？

這是本招高妙之處：因為 PLAYER ONE 減少時，遊戲程式會讓它減少到 0 以後便不能再減，可是 PLAYER TWO 強迫減少，遊戲程式卻無法阻止，因為遊戲程式在這段程式中只會檢查 E64B 是否為 0，而不知道去檢查 064C，所以 064C 值就變成負的，負的記號往下個位址記錄，原值變成 FF，可是遊戲程式只讀 064C 的值，於是乎負號被遺忘了。FF 為16進位，變成十進位就是16×15＋15＝255，所以有255隻，這樣你懂了吧！

※附註：這種修改法是不是很帥！尤其不懂 ASSEMBLY 的人，是不是覺得知其然又能知其所然呢？相信各位必能舉一反三、觸類旁通，而研究出其他技巧。如果你發現更好或其他方法，請你不要一人獨自享受喔！畢竟「獨樂樂不如衆樂樂」！

順便公佈雙截龍 II 的修改方法，讓大家一起玩個痛快，享受破通關的樂趣耶！

PLAYER ONE PLAYER TWO

832EA85D01 832EAA5D01

追踪目標：DRAGON．EXE

修改方法：和快樂泡泡龍如出一轍，一人吃、二人補、媽媽健康、胎兒壯！

見附圖二

```
PC Tools Deluxe R4.21
-------------------------------Sector Edit Service------------
Path=D:\BUBBLE
File=BUBBOB.DAT      Relative sector 0000066, Clust 01031,

Displacement ----------------- Hex codes----------------------
 0032(0020)    02 75 14 FF 0E E6 4B C6 06 F5 4B 02 FF 06 E8 4B
 0048(0030)    A1 DA 00 A3 EA 4B C3 FF 0E 06 4C C6 06 15 4C 02
 0064(0040)    FF 06 08 4C A1 DA 00 A3 EA 4B C3 0B F6 74 02 75
 0080(0050)    19 F7 06 16 00 FF FF 75 10 FF 06 E6 4B C6 06 F5
 0096(0060)    4B 02 B8 1D 00 FF 1E 8A 51 C3 FF 06 06 4C C6 06
 0112(0070)    15 4C 02 B8 1D 00 FF 1E 8A 51 C3 0B F6 74 02 75
 0128(0080)    6C 01 06 DA 4B 73 04 FF 06 DC 4B C6 06 F4 4B 02
 0144(0090)    29 06 EE 4B 73 2D 83 1E F0 4B 00 73 26 53 8B 1E
 0160(00A0)    F2 4B 8B 87 CA 4B 01 06 EE 4B 8B 87 CC 4B 11 06
 0176(00B0)    F0 4B 5B E8 9B FF 83 2E F2 4B 04 73 06 C7 06 F2
 0192(00C0)    4B 00 00 A1 DA 00 A3 EA 4B A1 DA 4B 8B 16 DC 4B
 0208(00D0)    3B 06 DE 4B 8B CA 1B 0E E0 4B 72 0D A3 DE 4B 89
 0224(00E0)    16 E0 4B A1 EA 4B A3 EC 4B E8 47 03 C3 01 06 FA
 0240(00F0)    4B 73 04 FF 06 FC 4B C6 06 14 4C 02 29 06 0E 4C
 0256(0100)    73 2D 83 1E 10 4C 00 73 26 53 8B 1E 12 4C 8B 87
 0272(0110)    CA 4B 01 06 0E 4C 8B 87 CC 4B 11 06 10 4C 5B E8
```

▲（附圖一）

```
PC Tools Deluxe R4.21
-------------------------------Sector Edit Service------------
Path=B:\
File=DRAGON.EXE      Relative sector 0000041, Clust 00295,

Displacement ----------------- Hex codes----------------------
 0256(0100)    03 EB 47 90 C6 06 B2 1E 40 90 C7 06 B6 1E FF FF
 0272(0110)    C3 C6 06 B2 1E 00 90 C3 80 3E B0 1E 00 74 2C 80
 0288(0120)    3E B0 1E 0A 74 25 80 3E B1 1E 1A 74 BB 80 3E B5
 0304(0130)    1E 00 75 16 81 3E B6 1E 1B 2C 74 08 81 3E B6 1E
 0320(0140)    30 2C 75 06 C6 06 B2 1E 00 90 C3 80 3E B2 1E 00
 0336(0150)    74 23 80 3E B5 1E 00 7F F1 80 3E B2 1E 2A 74 4B
 0352(0160)    80 3E B2 1E 02 74 44 81 3E B6 1E 40 39 75 DB C6
 0368(0170)    06 B2 1E 00 90 80 3E B0 1E 0A 74 0D 83 2E A8 5D
 0384(0180)    01 83 16 A8 5D 00 EB 0B 90 83 2E AA 5D 01 83 16
 0400(0190)    AA 5D 00 72 23 C6 06 B2 1E 20 90 C7 06 B6 1E FF
 0416(01A0)    FF C6 06 B5 1E 14 90 E8 79 00 C3 C6 06 B2 1E 1E
 0432(01B0)    90 C7 06 B6 1E FF FF C3 83 3E AC 5D 00 74 15 80
 0448(01C0)    3E B0 1E 0A 74 0F 80 3E 2B 47 00 74 10 80 3E D3
 0464(01D0)    46 00 74 09 C3 80 3E 06 47 00 74 10 C3 C7 06 A8
 0480(01E0)    5D 02 00 C7 06 A4 5D 00 00 EB 0D 90 C7 06 AA 5D
 0496(01F0)    02 00 C7 06 A6 5D 00 00 C6 06 B5 1E 14 90 C6 06
```

▲（附圖二）

三國志——在硬碟儲存遊戲進度

／長山風

各位三國志迷，你們是否對於三國志在硬碟裡玩時，還要把遊戲儲存片（C片）放在A磁碟機才能儲存感到不便呢？筆者有一個將遊戲存在硬碟裡的方法：

首先，載入 PC-Tools，對硬碟裡 SAN＿A 這個副目錄中的 MAIN．EXE 檔下手，用 Find 指令尋找 A：SAVEDATA 這個字串，找到後，將前面的 A 改成你的硬碟代號（例如你的硬碟代號是 C，則改成 C：SAVEDATA）。接著，再將 C 片上的SAVEDATA 檔 COPY 到 SAN＿A 這個副目錄檔中，如此即萬事 OK！以後進入遊戲，畫面上叫你放入 C 片時，只要直接按 Enter 即可。 祝大家玩得愉快！



HiFi 魔奇音效卡之修改

／丘雲凱

大家好！當我買到軟體世界的終極孤鷹時，立刻拆封並 RUN它！！看到標題畫面時便由 PC SPEAKER 發出熱門音樂。由於敝人的 PC 是鳴聲器（就算是 SPEAKER 也一樣爛，畢竟一分錢一分貨，像 AMIGA 不須音效卡就可媲美MT-32，但其價錢也就…）所以便興起修改 AD-Lib 的念頭，開始各方收集資料。經多方收集後我歸納出兩種方法：

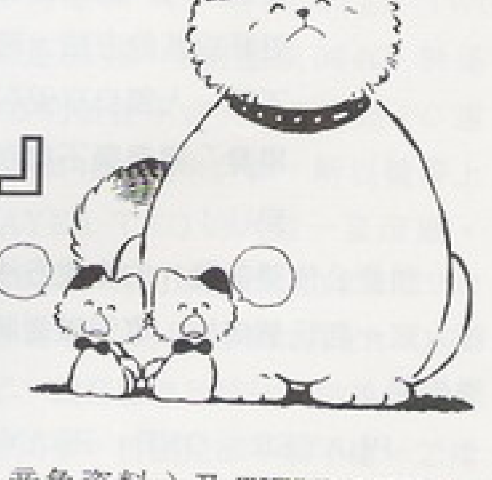
⑴先找到 Ad-lib 卡上方有一個小 IC（八腳），編號 386N-3（或 386N-1）IC 下方有一顆「青紅紅金」的電阻，再將 PC 喇叭信號線「並聯」到此電阻下方就可。依我個人的經驗最好是在信號線與 AD-Lib 之間，接上個小型的開關（在電子材料行中可買到）以免某些 GAME 同時發出聲音時，會變的很小聲。

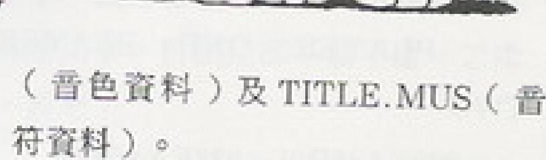
⑵直接將信號線接上 386N-3（OR 386N-1）IC 的第 2，3 腳。由於此方法過於危險！一不小心，哈！軟體世界又要賣出一套 AD-Lib 啦！

接好後便可重新開機。開機時的 BEEB 一聲應從 AD-Lib 出來，如果是就成功啦！若不是，就再 CHECK、CHECK 線路。好了，從現起買 GAME不需要再考慮有無支援音效卡，魔鬼剋星 II 維果的語音、GP 機車大賽的引擎聲、終極孤鷹的標題曲、北與南的大砲聲、名車大賽的引擎聲、瑪亞迷蹤吉普車的聲音和打中對方的哀叫聲、毀天滅地打鬥的哀號聲……等等，皆等著各位實際去體會、享受！！後會有期啦！！

向「程式設計師」磁片挖寶

／PIG



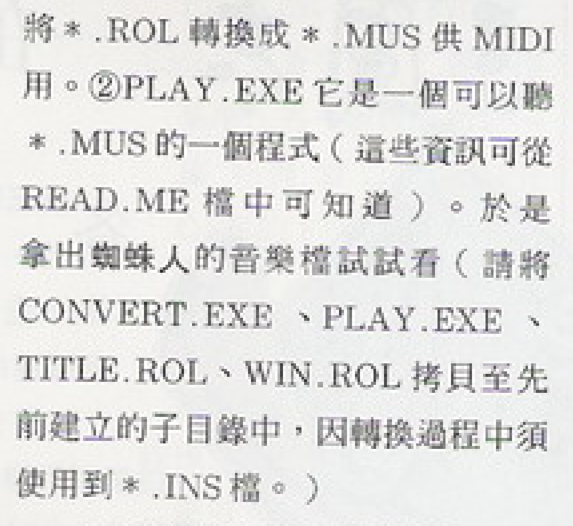


八月的某一天，突然心血來潮，把蜘蛛人這個買了很久卻一直沒過關的 GAME 拿出來玩。因為有了軟體世界雜誌的攻略篇，所以很快就把這個遊戲玩完了。蜘蛛人的片頭，過關音樂都滿好聽的，想看看別人是怎麼寫出這麼棒的音樂，於是趕緊進入超級作曲家一探究竟（由於蜘蛛人的音樂檔與超級作曲家的檔案格式是一樣的，所以可以這樣做）。

進入超級作曲家之前，請先建個子目錄，然後將音色製造機的 STANDARD.BAK，還原在剛建立的子目錄中。全部還原就有百餘種的音色（*.INS）可供使用。蜘蛛人的片頭（TITLE.ROL）及過關（WIN.ROL)所需用的音色檔，STANDARD.BNK 都有。

一切都準備好了，按下 CTRL - P ，一會兒音樂響起，我失望的表情也出現了，心裡想，為什麼與進入遊戲時所聽到的音色不一樣。

幾天之後，無意間從魔奇音效卡的公用程式——程式設計師磁片發現兩個程式：①CONVERT.EXE 它是將*.ROL 轉換成*.MUS 供 MIDI 用。②PLAY.EXE 它是一個可以聽*.MUS 的一個程式（這些資訊可從 READ.ME 檔中可知道）。於是拿出蜘蛛人的音樂檔試試看（請將 CONVERT.EXE 、PLAY.EXE 、TITLE.ROL、WIN.ROL 拷貝至先前建立的子目錄中，因轉換過程中須使用到*.INS 檔。）



CONVERT.EXE 是轉換程式，其使用的方法如下：

A >CONVERT TITLE.ROL TITLE.SND TITLE.MUS

（副檔名一定要寫）。

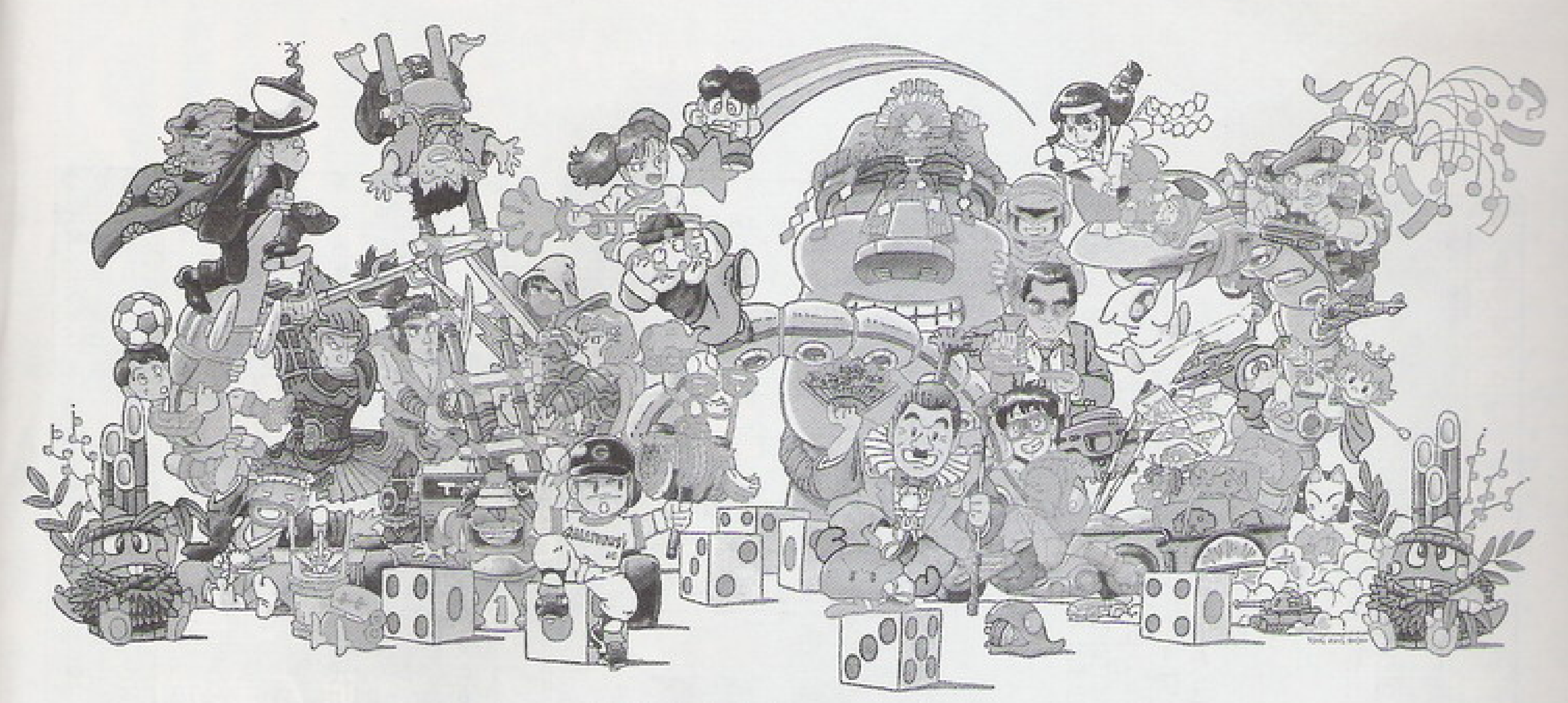
轉換完畢後，產生 TITLE.SND（音色資料）及 TITLE.MUS（音符資料）。

接著使用 PLAY.EXE 來欣賞音樂。

A>PLAY TITLE.MUS TITLE.SND

音樂響起，就 好像再次進入了蜘蛛人這個 GAME，那種真實的感覺，真的好棒，快樂的心情真難以形容。

以上兩個程式可以彌補超級作曲家不能處理某些音色資料的缺失。聰明的讀者，是否已經想到如何去利用這二個程式呢？如果有機會咱們再見面，bye-bye。



產品目錄

（前有＊表支援魔奇音效卡）

貴族版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	模擬	無敵飛狼	2	150
3	智育	瘋狂大家樂	1	80
5	運動	天生好手	1	80
6	動作	機動戰士	2	80
10	智育	魔法彈珠檯	1	80
11	動作	怒	1	80
13	劇情	棧子防衛戰	1	80
14	運動	燃燒的野球	1	80
15	運動	野外籃球	1	80
16	戰鬥	飛狼突擊II	1	80
17	智育	迷宮組曲	1	80
18	智育	賭王鬥千王	1	80
19	模擬	名車大賽	1	80
20	模擬	超級機車賽	1	80
21	文字冒險	幻想空間	2	150
22	動作	惡魔城	2	150
23	戰鬥	大海盜	2	150
24	動作	鬥之輓歌	1	80
25	文字冒險	宇宙傳奇II（上下）	3	230
27	運動	加州運動會	1	80
28	模擬	捍衛雄鷹	1	80
30	角色扮演	忍者傳奇	2	150
31	智育	鑽石迷宮	1	80
32	戰鬥	戰斧	1	80
33	智育	深入虎穴	1	80
34	智育	奪寶奇兵	2	150
35	動作	忍者大對決	1	80
37	智育	俄羅斯方塊	1	80
38	戰鬥	空中英雄	1	80
39	戰鬥	紅色十月號	1	80
40	動作	卡諾夫	2	150
42	動作	鐵手戰神	1	80
43	角色扮演	歐洲公路戰	1	80
45	動作	瘋狂大毀滅	1	80
46	戰略	眼鏡蛇計劃	1	80
47	動作	死亡之劍	1	80
48	智育	神奇王國	1	80
49	智育	打磚塊	2	150
50	戰鬥	深太空	1	80
51	模擬	海獵鷹戰鬥機	2	150
52	冒險	風雲際會	2	150
53	動作	綠扁帽	2	150
55	戰鬥	火狐狸	1	80
56	角色扮演	巫術IV	1	80
58	智育	銀河迷宮	1	80

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
59	動作	最後的忍者	2	150
61	戰鬥	風雲戰艦	1	80
62	動作	瘋狂大賽車	1	80
63	動作	黑街風雲	1	80
64	動作	送報童	1	80
65	角色扮演	影之門	2	150
67	智育	卓別林專輯	1	80
68	冒險	瘋狂大樓	1	80
69	動作	霹靂飛車	1	80
70	動作	怒II-怒號層圈	1	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	1	80
73	運動	野外棒球	1	80
75	智育	洛城警騎	1	80
76	動作	4×4越野車大賽	1	80
77	戰略	信長之野望（上下）	2	150
78	戰略	三國志（上下）	3	230
80	運動	漢城奧運（上下）	4	300
81	動作	飛艇戰士	1	80
82	運動	最後挑戰	1	80
85	模擬	GP大賽車	1	80
86	戰鬥	坦克大對決	2	150
89	動作	空降遊騎兵	1	80
92	模擬	衛街轟炸機	1	80
94	動作	雙截龍	2	150
95	角色扮演	飛輪武士（上下）	2	150
96	動作	前進高棉	2	150
98	運動	撞球大賽	1	150
101	動作	終極警探	2	150
102	運動	籃球1對1	2	150
103	模擬	火爆魚雷艇	2	150
104	運動	強棒再出擊	2	150
105	角色扮演	冰城傳奇II	2	150
106	動作角色	喋血艦長	2	150
107	智育	決戰西洋棋	2	150
108	角色扮演	鐵甲爭霸戰	2	150
109	模擬	飛向北越	1	80
110	動作	快打旋風	2	150
111	動作	威探闖通關	2	150
＊113	角色扮演	國王傳奇	1	80
114	動作	古巴反戰	2	150
115	動作	狂飆飛車手	1	80
116	動作	快打磚塊	1	80
117	動作	時空大盜	1	80
118	動作	星際征服者	1	80
119	動作	小鮫立大功	2	150
120	動作	龍之忍者	2	150

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
121	模擬	名車大賽II	2	150
122	動作	屠龍記	1	80
＊123	運動	海灘排球王	2	150
124	運動	迷你高爾夫	1	80
125	動作	魔宮傳奇	1	80
126	模擬	重金屬坦克	1	80
128	動作	高速賽車	1	80
129	動作	魔鬼訓練營	1	80
130	動作	街頭鬥士	1	80
131	模擬	火戰車	2	150
＊132	動作	空中飛鯊	2	150
133	動作角色	幽城寶藏	2	150
＊134	動作	熱血高校	2	150
135	戰略	聖女貞德	2	150
136	冒險	黑暗金字塔	1	80
137	智育	全力反彈	1	80
＊138	動作	蜘蛛人	2	150
139	動作角色	預言奇兵	2	150
140	動作	機器戰警	1	80
141	動作	蝕俠神鷹	1	80
142	模擬	機車越野賽	2	150
143	動作	閃電鋼球	2	150
144	動作	瘋狂大賽車II	1	80
145	動作	世界怪物大競賽	2	150
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	集中火力	2	150
＊148	動作	快打磚塊II	1	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
152	動作冒險	海王星計劃	1	80
153	冒險	地心探險	2	150
154	模擬	城市大賽車	1	80
155	動作角色	伊蘇國	2	150
156	動作	魔斧	2	150
157	動作	超人	2	150
158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
＊159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
160	動作	太空小蜜蜂	1	80
161	動作角色	變形金鋼	2	150
＊162	博弈	水果盤	1	80
163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
164	動作	毀滅戰士	1	80
165	動作	殺人執照	1	80
166	智育	水管狂想曲	1	80
167	動作	猛鬼逛街	2	150

	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
*	168	模擬	方程式機車賽	2	150
	169	動作冒險	步步殺機	1	80
	170	動作	忍	1	80
	171	智育	俄羅斯方塊 II	2	150
*	172	動作	衝鋒飛車	2	150
	173	動作	異形	2	150
	174	動作	終極警探・電影版	2	150
*	175	動作角色	銀河超能力戰記	2	150
	176	動作	雙截龍 II	1	80
*	177	動作	武道館	2	150
	178	模擬	古董名車大賽	2	150
*	179	智育	電腦病毒防衛戰	1	80
	180	動作	槍林彈雨	2	150
*	181	動作	第一滴血 III	2	150
	182	動作	氙星異形 II	2	150
	183	冒險	瑪雅迷蹤	2	150
	184	智育	奇中棋	1	80
	185	動作	聖劍之征	2	150
	186	角色扮演	泰坦風雲	2	150
	187	智育	重金屬美女	1	80
*	188	模擬	風馳電掣	2	150
	189	運動	職業網球大賽	2	150
	190	模擬	M4 雪曼坦克	2	150
	191	模擬	藍天使飛行特技小組	1	80
*	192	動作	快樂泡泡龍	2	150
	193	運動	藍天碧海風浪板	1	80
	194	戰略	北與南	2	150
	195	模擬	特技飛車	1	80
	196	動作	激流浪子	2	150
*	197	運動	雪國狄斯奈	2	150
*	198	模擬	砲艇	2	150
	199	動作	拼磁盤	2	150
*	200	動作	波斯王子	2	150
	201	動作	氙星異形 I	2	150
	202	動作	跳跳飛球	2	150
*	203	智育	粒子世界	1	80
*	204	動作	惡魔城傳說	2	150
	205	戰略	核戰狂人夢	2	150
	206	動作	.叢林之神	1	80
	207	動作	雲國小精靈	1	80
	208	動作冒險	科羅拉多尋金記	2	150
	209	運動	1990世界杯足球賽	2	150

	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
	210	動作	巴黎－達卡越野大賽	2	150
*	211	動作	好夢連床	2	150
*	212	動作	獸王記	2	150
	213	動作	蝙蝠俠	2	150
*	214	動作智育	百戰百勝電玩篇	2	150
*	215	智育	臉譜方塊－俄羅斯三代	2	150
	216	智育	意亂情迷	2	150
	217	動作	銀行大盜	1	80
*	218	智育	撲克萬花筒	2	150
	219	戰略	行星末日戰記	2	150
	220	模擬	模擬城市地形編修程式	2	150
	221	角色扮演	梅杜莎指環	2	150
	222	冒險	極光勇士	2	150
*	223	運動	職業高爾夫巡迴賽	2	150

珍藏版目錄

	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
	2	角色扮演	未來之魔法	2	180
*	3	文字冒險	蘿塞拉的冒險	9	460
*	4	文字冒險	幻想空間 II	6	340
	5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	3	290
	6	動作	長槍英雄	3	230
*	7	文字冒險	警察故事 II	6	340
	8	模擬	醫生也瘋狂	3	230
	9	角色扮演	光芒之池	3	230
	10	動作	魔鬼戰警	3	230
	11	文字冒險	淘金熱	5	300
	12	動作角色	地心攔截	3	230
*	13	動作	宇宙神風號	4	270
*	14	動作冒險	太空捕快	4	270
*	15	文字冒險	宇宙傳奇 III	6	340
*	16	模擬	688 攻擊潛艇	2	180
	17	角色扮演	魔法門 II	3	230
	18	角色扮演	冬之魔	3	230
	19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
	20	角色扮演	青色樹的詛咒	4	270
*	21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
*	22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	2	180
*	23	智育	明星撲克	3	230

	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
*	24	模擬	紅色風暴	2	230
	25	動作角色	仙境故事	3	230
*	26	動作	魔鬼剋星 II	4	270
	27	角色扮演	銀河英雄	2	180
*	28	模擬	A-10 坦克殺手	4	270
	29	模擬	模擬城市	2	180
*	30	文字冒險	幻想空間 III	8	420
*	31	動作角色	風行者	3	230
	32	戰略	水滸傳	3	230
	33	模擬	噴射戰鬥機	3	230
	34	動作	太陽神之眼	3	230
*	35	運作	燃燒的野球 II	3	230
*	36	文字冒險	英雄傳奇 I	10	500
*	37	模擬	上帝也抓狂	2	180
*	38	模擬	裝甲雄獅	3	290
	39	動作	終極孤鷹	4	270
*	40	角色扮演	克萊恩英豪	4	270
	41	智育	炸彈小子	3	280
	42	模擬	戰鬥轟炸機	4	270
	43	動作	出擊飛龍	3	230
*	44	角色扮演	創世紀 VI	7	380
	45	角色扮演	武士傳說	6	340
*	46	智育	四川省	5	270
*	47	文字冒險	代碼：冰人	9	460
*	48	動作角色	魔界歷險	3	340
*	49	冒險	紗之器	7	340
*	50	動作	金牌拳王	3	230
*	51	文字冒險	亞瑟王傳奇	10	500
*	52	模擬	百戰鐵翼	2	180
*	53	模擬角色	飛龍騎士	4	270
*	54	模擬	從海底出擊	2	180
*	55	動作	忍者龜	4	270
*	56	角色扮演	銀色匕首之謎	2	180
*	57	戰略	凱撒大帝	3	230
*	58	動作	賽車追逐戰	4	270
*	59	冒險	未來戰爭一時空冒險	3	230
*	60	冒險	小人物狂想曲	5	300
*	61	動作	快樂潛水伕	3	230
*	62	動作	魔境傳說	3	230
*	63	冒險	異形神殿	3	230
	64	模擬	長槍之役	2	180
*	65	模擬	死亡滑翔 II	4	270

TOP 30 銷售排行榜

19期名次	18期名次	遊戲名稱	類別
1	2	忍者龜	動作
2	NEW	獸王記	動作
3	1	核戰狂人夢	戰略
4	4	俄羅斯方塊	智育
5	NEW	百戰百勝電玩篇	動作智育
6	NEW	臉譜方塊	智育
7	5	三國志	戰略
8	3	1990世界杯足球賽	運動
9	6	四川省	智育
10	11	美女撲克・歐洲版	智育

19期名次	18期名次	遊戲名稱	類別
11	8	快樂泡泡龍	動作
12	NEW	凱撒大帝	戰略
13	9	水滸傳	戰略
14	7	波斯王子	動作
15	NEW	銀色匕首之謎	角色扮演
16	10	立體俄羅斯方塊	智育
17	14	雙截龍II	動作
18	12	北與南	戰略
19	NEW	蝙蝠俠	動作
20	13	水果盤	博弈

19期名次	18期名次	遊戲名稱	類別
21	17	烏茲衝鋒槍	動作
22	30	俄羅斯方塊II	智育
23	15	上帝也抓狂	模擬
24	20	巴黎——達卡越野賽	動作
25	18	從海底出擊	模擬
26	24	模擬城市	模擬
27	16	創世紀VI	角色扮演
28	OLD	武道館	動作
29	OLD	燃燒的野球II	運動
30	19	信長之野望	戰略



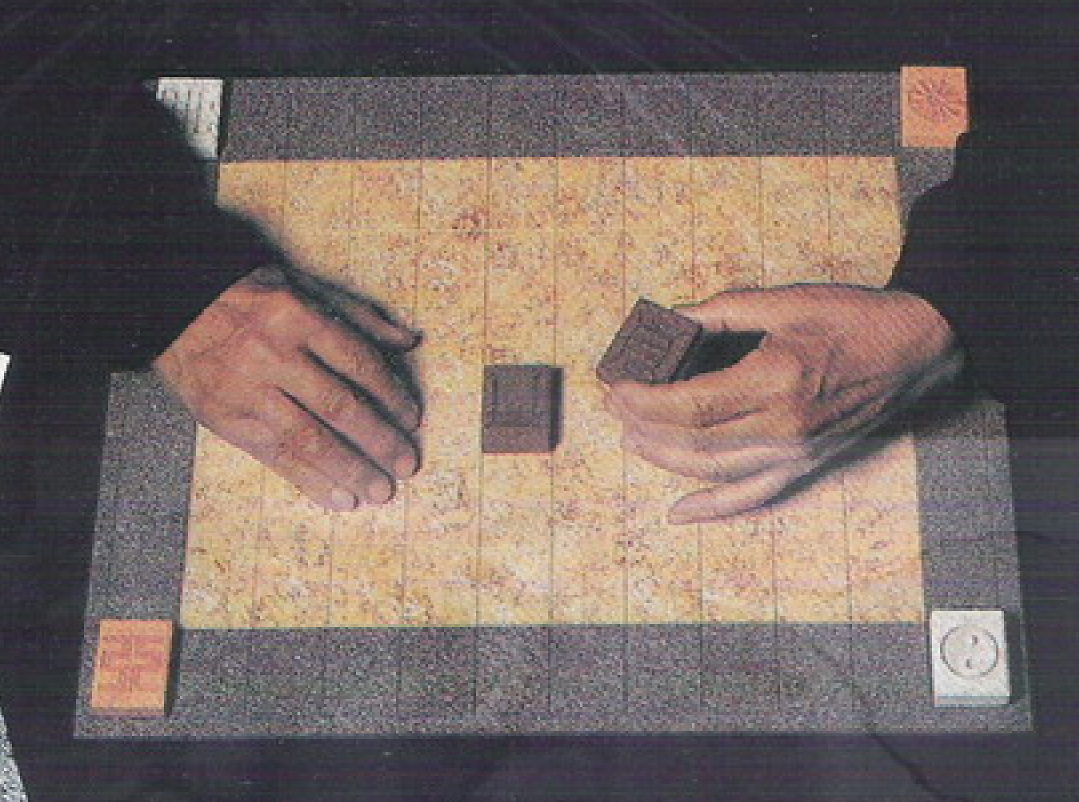
古老而神祕的中國傳說

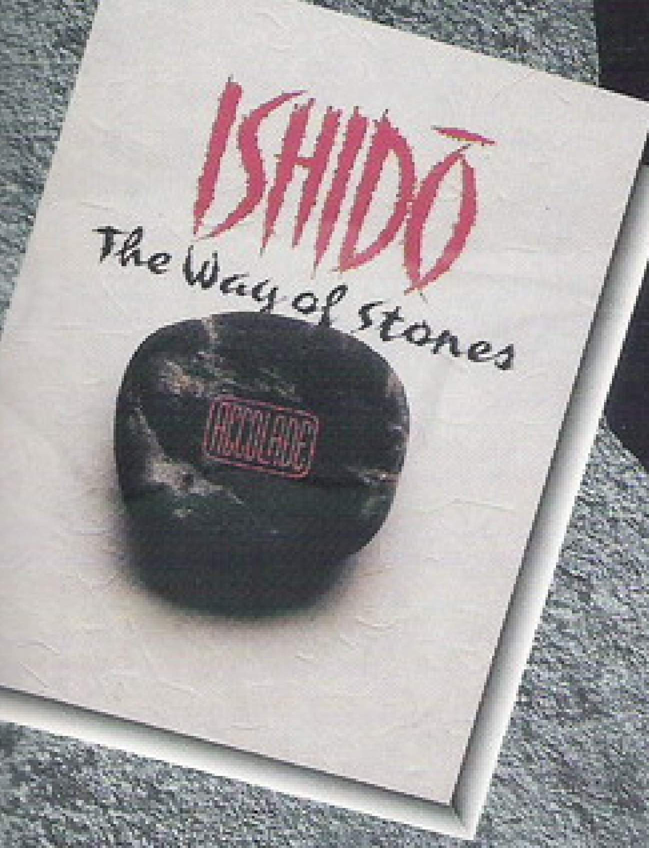
凝聚成一股致命的吸引力

石之道 再度重現江湖

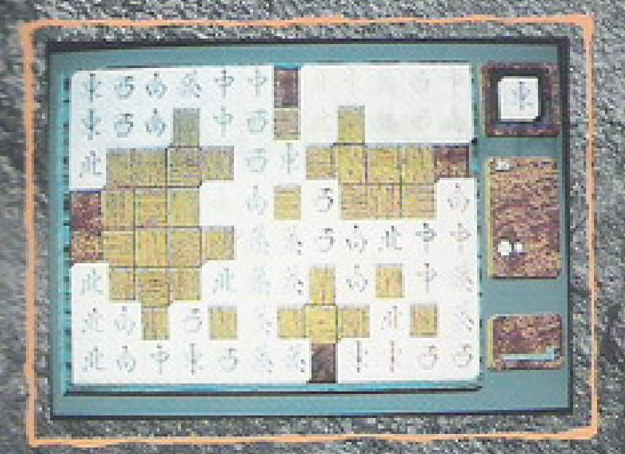
帶領你進入解謎

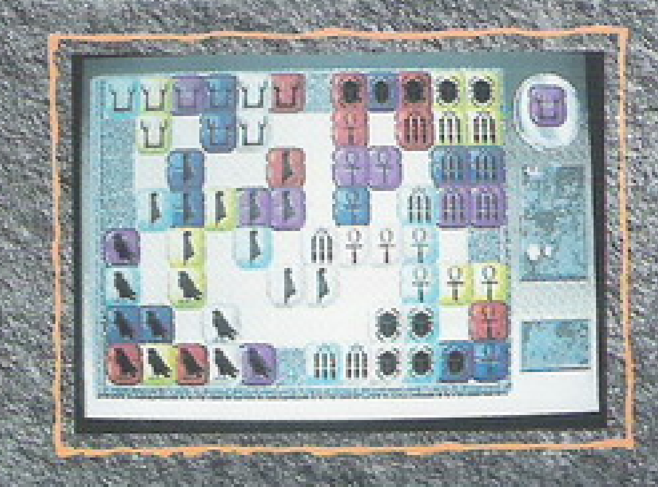
遊戲的神祕殿堂















ACCOLADE

是…不是…
貓… 貓來
了…？！

我總覺得好像
有什麼事情要
發生了…

重視智慧財產權

匡正休閒電玩形象

杜絕「海盜王國」惡名

改善國內軟體創作體質

請支持軟體世界發行的

合法軟體



軟體世界研究開發中心

SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE

亞太地區總部
中華民國高雄市郵政28之34號

P.O.Box 28-34, Kaohsiung.
Taiwan, R.O.C.